



**IMPLEMENTASI MODEL *PROJECT BASED LEARNING* PADA  
PEMBELAJARAN JARAK JAUH (PJJ) BERBASIS *E-LEARNING* DI KELAS  
IPS SELAMA MASA PANDEMIK COVID-19**

**TESIS**

**Disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi dan memperoleh  
gelar Magister Pedagogi**

**Oleh:**

**Nama: Chusnul Fauziah**

**NPM: 7319600003**

**PROGRAM STUDI MAGISTER PEDAGOGI**

**PROGRAM PASCASARJANA**

**UNIVERSITAS PANCASAKTI TEGAL**

**TAHUN 2021**

## PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Chusnul Fauziah

NPM : 7319600003

Jurusan : Magister Pedagogi

Dengan ini saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam tesis ini benar-benar karya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam tesis ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini saya siap menanggung resiko/sanksi yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Tegal, 17 Juli 2021

Yang membuat pernyataan,



*Chusnul Fauziah*

Chusnul Fauziah  
NPM. 7319600003

Agenda dengan CamScanner



## PERSETUJUAN

Penelitian dan Penulisan Tesis berjudul:

**IMPLEMENTASI MODEL *PROJECT BASED LEARNING* PADA  
PEMBELAJARAN JARAK JAUH (PJJ) BERBASIS *E-LEARNING* DI KELAS  
IPS SELAMA MASA PANDEMIK COVID-19**


Diajukan oleh:

Nama: Chusnul Fauziah

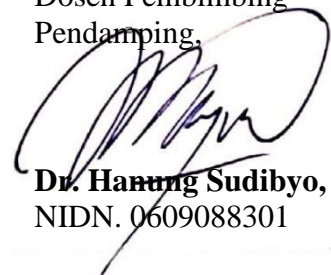
NPM: 7319600003

Telah disetujui oleh:

Dosen Pembimbing  
Utama,

  
**Dr. Taufiqulloh, M.Hum.**  
NIPY. 0615087802

Dosen Pembimbing  
Pendamping,

  
**Dr. Hanung Sudibyo, M.Pd.**  
NIDN. 0609088301

Mengetahui

Ketua Program Magister Pedagogi  
Program Pascasarjana  
Universitas Pancasakti Tegal,



  
**Dr. Basukiyatno, M.Pd.**  
NIDN. 0616096001

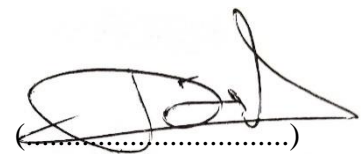
## PERSETUJUAN PENGUJI TESIS

Dosen Pembimbing

Tanda tangan

**Dr. Taufiqulloh, M.Hum.**

NIPY. 0615087802



(.....)

**Dr. Hanung Sudibyo, M.Pd.**

NIDN. 0609088301



(.....)

## HALAMAN PENGESAHAN

### IMPLEMENTASI MODEL *PROJECT BASED LEARNING* PADA PEMBELAJARAN JARAK JAUH (PJJ) BERBASIS *E-LEARNING* DI KELAS IPS SELAMA MASA PANDEMIK COVID-19

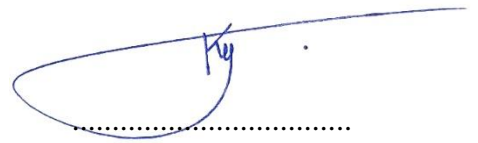
**Chusnul Fauziah**

**NPM 7319600003**

Telah Dipertahankan di Depan Tim Penguji pada tanggal 12 Juli 2021 dan dinyatakan LULUS.

Tegal, 17 Juli 2021

1. Dr. Basukiyatno, M.Pd. (Penguji)



2. Dr. Taufiqulloh, M.Hum. (Pembimbing I)



3. Dr. Hanung Sudibyo, M.Pd. (Pembimbing II)



Mengetahui,

Ketua Program Studi Magister Pedagogi



**Dr. Basukiyatno, M.Pd.**

NIDN. 0616096001

## Motto dan Persembahan

*“Yakinlah ada sesuatu yang menantimu selepas banyak kesabaran (yang kau jalani) yang akan membuatmu terpana hingga kau lupa betapa pedihnya rasa sakit”.  
Ali Bin Abi Thalib*

*“Senantiasa memperbaiki diri untuk menjadi pribadi baru yang lebih baik dan bermanfaat untuk sesama”.*

*“Allah pasti akan menunjukan kebesaran dan Kuasa-Nya bagi hamba-Nya yang sabar dan tak kenal putus asa”.*

Alhamdulillahirobbil’alamiin, puji syukur penulis panjatkan pada Allah SWT yang senantiasa memberikan, rahmat, karunia serta ridha-Nya sehingga tesis ini dapat selesai ditulis. Tesis ini penulis persembahkan untuk:

1. Mama Tersayang (Ibu Khayatin, SE) yang menjadi tujuan utama penulis menyelesaikan *study* S2 ini, mama yang senantiasa memberikan kasih sayang, ridha, do’a, arahan, dukungan, dan semangat, dan perhatiannya pada penulis sehingga semua cobaan dan rintangan penyusunan tesis ini dapat penulis lalui.
2. Letda Chb. Nur Adi Muktiono, S.Tr (Han)., yang selalu mendampingi dan menjadi semangat besar dalam hari-hari penulis setelah mama, senantiasa memberikan motivasi, semangat dan do’anya untuk setiap langkah penulis dalam menggapai cita-cita, terutama dalam menempuh *study* S2 ini.
3. Kakak kandung penulis beserta istri yang selalu mendukung, mendo’akan, serta memotivasi penulis untuk kuat menghadapi segala ujian dan rintangan dalam menggapai cita-cita.
4. Keluarga besar yang selalu mendukung serta mendo’akan penulis sejak kecil hingga menempuh *study* S2 ini.

## ABSTRAK

Semenjak diberlakukannya kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) oleh pemerintah akibat merebaknya virus corona, munculah permasalahan pendidikan yaitu bagaimana cara sekolah memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran, sementara tidak terjadi tatap muka di sekolah karena siswa melakukan kegiatan belajar di rumah. Kegiatan pembelajaran di rumah membutuhkan media untuk berkomunikasi antara guru dengan siswa. Selain itu, guru juga perlu mempersiapkan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa selama belajar di rumah sehingga dapat mengatasi kejenuhan yang dialami siswa. Peneliti menggunakan *Project Based Learning* sebagai model pembelajaran saat pemberlakuan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi model *Project Based Learning*, area penerapan model *Project Based Learning*, dan respon siswa terhadap penerapan model *Project Based Learning* dalam Pembelajaran Jarak Jauh selama Pandemi Covid-19.

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasilnya adalah penerapan model *Project Based Learning* efektif pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di masa pandemi Covid-19. Area penerapan model *Project Based Learning* pada mata pelajaran IPS kelas VIII dengan materi Pengembangan Ekonomi Maritim dan Agrikultur di Indonesia sesuai dengan Kompetensi Dasar (KD) karena untuk mengembangkan ekonomi maritim memerlukan ide dan pemikiran yang kreatif dan inovatif, sehingga memacu siswa untuk memecahkan kasus. Pemecahan kasus atau *problem solving* merupakan tuntutan siswa di abad ke-21, dimana siswa membutuhkan komunikasi verbal dan tulis, teamwork, kreativitas, ketrampilan meneliti, dan problem solving. Siswa merespon dengan positif model pembelajaran berbasis proyek ini karena mampu mengatasi kejenuhan belajar dan juga memotivasi siswa untuk semangat belajar dengan mengikuti petunjuk kurikulum 2013 sehingga siswa menjadi aktif, kreatif, dan inovatif. Oleh karena itu model pembelajaran *Project Based Learning* efektif dan dapat dipertimbangkan untuk diterapkan dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) selama Pandemi Covid-19 maupun situasi lain yang darurat apabila pembelajaran tatap muka tidak dapat dilaksanakan karena suatu hal yang mendesak.

Saran bagi penelitian berikutnya adalah guru harus memperhatikan situasi dan kondisi siswa supaya pelaksanaan model pembelajaran ini dapat berjalan dengan baik. Guru harus memastikan bahwa setiap siswa melakukan *pembelajaran online* di rumah supaya mendapat koneksi internet yang stabil dan bagus, selain itu dapat mengurangi atau memutus rantai penularan virus Covid-19. Guru harus memperhatikan porsi pembagian kelompok secara adil dan merata supaya kegiatan pembelajaran kelompok dapat berjalan sesuai dengan harapan. Untuk pengembangan hasil penelitian ini peneliti selanjutnya dapat mengkaji penelitian bukan di masa pandemi, tujuannya untuk memperkuat penelitian ini dapat diterapkan jika pandemi sudah berlalu.

Kata Kunci: *Project Based Learning*, *E-Learning*, Pembelajaran Jarak Jauh

## **ABSTRACT**

*Since the implementation of the Distance Learning Policy (PJJ) by the government due to the outbreak of the corona virus, an educational problem has arisen, namely how schools facilitate students in the learning process, while there is no face-to-face meeting at school because students do learning activities at home. Learning activities at home require media to communicate between teachers and students. In addition, teachers also need to prepare learning models that are suitable for students' conditions while studying at home so, they can overcome the boredom experienced by students. Researchers use Project Based Learning as a learning model when implementing Distance Learning (PJJ). This study aims to determine the implementation of the Project Based Learning model, the area of application of the Project Based Learning model, and student responses to the implementation of the Project Based Learning model in Distance Learning during the Covid-19 Pandemic.*

*This study used descriptive qualitative method. The result is the implementation of an effective Project Based Learning model for Distance Learning (PJJ) during the Covid-19 Pandemic. The area of Project Based Learning model application in social studies subjects for Secondary 8 class with the topic on Maritime and Agricultural Economic Development in Indonesia is in accordance with Basic Competencies (KD) because developing the maritime economy requires creative and innovative ideas and thoughts, thus spurring students to solve cases. Case solving or problem solving is a demand for students in the 21<sup>st</sup> century, where students need verbal and written communication, teamwork, creativity, research skills, and problem solving. Students respond positively to this Project Based Learning model because it is able to overcome learning boredom and also motivates students to be enthusiastic about learning by following the 2013 curriculum instructions so that students become active, creative, and innovative. Therefore, the Project Based Learning model is effective and can be considered to be applied in Distance Learning (PJJ) during the Covid-19 Pandemic or other emergency situations if face-to-face learning cannot be carried out due to an urgent matter.*

*Suggestions for future research are teachers must pay attention to the situation and condition of students so that the implementation of this learning model can run well. Teachers must ensure that every student does online learning at home in order to get a stable and good internet connection, besides that it can reduce or break the chain of transmission of the Covid-19 virus. Teachers must pay attention to the portion of group distribution fairly and evenly so that group learning activities can run as expected. For the development of the results of this study, further researchers can review research not during the pandemic, the aim is to strengthen this research can be applied if the pandemic has passed.*

**Keywords:** Project Based Learning, E-Learning, Distance Learning



## PRAKATA

Negara Indonesia membutuhkan generasi muda penerus bangsa di abad ke-21 yang dapat memajukan negara dengan kualitasnya, membawa harum nama bangsa Indonesia dan juga mampu bersaing dikancah Internasional. Untuk mencetak generasi muda yang berkualitas diperlukan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang baik sebagai bekal anak untuk menghadapi persoalan dalam kehidupan sehari-hari. Guru dapat memfasilitasi siswa untuk dapat memecahkan masalah taraf tinggi jika pembelajaran berlangsung normal pada umumnya pembelajaran yaitu terdapat guru dan siswa yang berada di dalam kelas dan terjadi kegiatan tatap muka. Namun sejak munculnya virus Corona yang menggemparkan warga dunia membuat Pemerintah Indonesia menerapkan peraturan untuk meliburkan siswa dan melakukan kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) diatur dalam Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 2 Tahun 2020 tentang Pencegahan dan Penanganan Covid-19 di lingkungan Kemendikbud dan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Covid-19 pada Satuan Pendidikan. Kemendikbud mendorong guru untuk tidak fokus mengejar target kurikulum semata selama masa darurat, melainkan juga membekali siswa akan kemampuan hidup yang sarat dengan nilai-nilai penguatan karakter. Tujuannya agar Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) tidak membebani guru dan orang tua, terutama siswa sebagai seorang yang utama dalam pendidikan. Hal ini berlaku pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dimana pada umumnya materi pembelajaran IPS sangat banyak dan padat membuat guru harus berpikir bagaimana mengemas pembelajaran IPS menjadi pembelajaran yang mampu membekali siswa akan kemampuan hidup dan sarat dengan nilai-nilai penguatan karakter dengan kondisi sedang dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

Guru berpedoman pada kurikulum 2013 yang telah dirancang sedemikian rupa menggunakan pendekatan saintifik sehingga tercapai tujuan memajukan Pendidikan di Indonesia meski masih dalam situasi pandemik Covid-19. Pendekatan saintifik diyakini sebagai langkah emas perkembangan dan pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan siswa di Indonesia. Demi tercapainya tahapan pendekatan saintifik maka perlu diterapkan sebuah model pembelajaran. Model pembelajaran yang dapat memenuhi kelima hal tersebut dan sesuai dengan ciri khas pembelajaran IPS adalah model pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* (PjBL).

Puji syukur penulis panjatkan pada Allah SWT karena atas segala ridha serta limpahan rahmat-Nya lah penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan bukti akhir sebuah laporan tesis. Harapannya penelitian ini dapat bermanfaat bagi masyarakat luas dan dapat dijadikan referensi bagi para calon guru maupun guru dalam menyiapkan metode yang tepat untuk pembelajaran siswa di dalam kelas.

Alhamdulillah laporan tesis ini dapat selesai sesuai dengan harapan namun tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Ucapan terimakasih penulis sampaikan pada pihak terkait yang membantu penyelesaian tesis ini, yaitu:

1. Prof. Dr. Fakhrudin, M.Pd., selaku Rektor Universitas Pancasakti Tegal.
2. Prof. Sitti Hartinah, DS, M.Pd., selaku Direktur Program Pascasarjana Universitas Pancasakti Tegal yang telah memberi semangat dan motivasi.
3. Dr. Basukiyatno, M.Pd., selaku Kaprodi Program Studi Magister Pedagogi yang telah memberikan arahan, motivasi, dukungan moral kepada penulis untuk berusaha melakukan yang terbaik selama menempuh *study* S2.
4. Dr. Taufiqulloh, M.Hum. selaku dosen pembimbing I dan Dr. Hanung Sudibyo, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing II, beliau dosen terbaik yang sangat peduli, memberikan ilmu, dan pengalaman pada penulis, beliau tidak hanya dosen namun seperti orang tua bagi penulis.
5. Seluruh Dosen Magister Pedagogi yang sudah memberikan ilmu, pengalaman, arahan, dan bimbingan yang belum pernah penulis dapatkan sebelumnya.
6. Mama tersayang (Ibu Khayatin, SE.) yang menjadi tujuan utama penulis menyelesaikan *study* S2 ini, mama yang senantiasa memberikan kasih sayang, ridha, do'a, arahan, dukungan, semangat dan perhatiannya pada penulis sehingga segala rintangan dapat penulis lalui.
7. Pelangi dalam hidup penulis (Letda Chb. Nur Adi Muktiono, S.Tr(Han).) yang selalu mendampingi, menjadi semangat besar sepanjang hari, memberikan motivasi, semangat dan do'anya untuk setiap langkah penulis dalam menggapai cita-cita, terutama dalam menempuh *study* S2 ini.
8. Keluarga besar yang senantiasa mendukung, memotivasi, dan mendo'akan penulis sejak kecil hingga sekarang menempuh *study* S2.
9. Rekan-rekan Magister Pedagogi angkatan pertama yang telah menjadi keluarga bagi penulis, yang telah berjuang bersama-sama dalam menyelesaikan *study* S2.
10. Civitas akademika Program Pascasarjana Universitas Pancasakti Tegal, terima kasih atas dukungan serta bantuannya.

Penulis sadari tesis ini tidak terlepas dari kekurangan dan kelemahan karena tidak ada manusia yang terlahir sempurna. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun dari pembaca sangat berguna bagi penulis untuk menyempurnakan tesis ini.

Tegal, 17 Juli 2021

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ulya' or 'Ulya Fauziah', written in a cursive style.

Chusnul Fauziah

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
PERSETUJUAN DOSEN PEMBIMBING .....	iii
PERSETUJUAN PENGUJI TESIS .....	iv
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN .....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
<i>ABSTRACT</i> .....	viii
PRAKATA.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Cakupan Masalah .....	7
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	8

## BAB II STUDI TERDAHULU, KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, DAN KERANGKABERPIKIR

A. Studi Terdahulu .....	10
B. Kajian Pustaka.....	12
C. Kerangka Teoretis .....	50
D. Kerangka Berpikir.....	53

## BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian .....	55
B. Desain Penelitian.....	56
C. Fokus Penelitian .....	59
D. Data dan Sumber Data Penelitian .....	59
E. Teknik Pengumpulan Data.....	61
F. Teknik Keabsahan Data .....	64
G. Teknik Analisis Data.....	68

## BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian .....	72
B. Pembahasan.....	85

## BAB V SIMPULAN DAN IMPLIKASI

A. Simpulan .....	100
B. Saran dan Implikasi.....	101

DAFTAR PUSTAKA .....	103
----------------------	-----

LAMPIRAN .....	107
----------------	-----

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Perbedaan istilah Pengujian Keabsahan Data .....	59
Tabel 4.1 Data Reduksi Observasi Keterlaksanaan PjBL.....	75
Tabel 4.2 Data Reduksi Observasi Proses PjBL .....	76
Tabel 4.3 Data Reduksi Kuisisioner Respon Siswa terhadap model PjBL .....	77
Tabel 4.4 Display Data Observasi Proses PjBL.....	78
Tabel 4.5 Display Data Observasi Keterlaksanaan PjBL.....	78
Tabel 4.6 Display Data Kuisisioner Respon Siswa terhadap model PjBL .....	79
Tabel 4.7 Hasil Observasi Proses Pembelajaran Siswa .....	81
Tabel 4.8 Hasil Observasi Keterlaksanaan Model PjBL.....	87
Tabel 4.9 Hasil Observasi Proses PjBL .....	94
Tabel 4.10 Hasil Kuisisioner Respon Siswa terhadap Model PjBL .....	96

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Alasan Secara Praktis .....	50
Gambar 2. Alasan Secara Teoretis .....	51
Gambar 3. Kerangka Berpikir .....	54
Gambar 4. Sintaks <i>Project Based Learning</i> .....	58
Gambar 5. SMP Global Inbyra School Tegal .....	59
Gambar 6. Triangulasi Teknik Pengumpulan Data.....	66
Gambar 7. Komponen Dalam Analisis Data ( <i>Flow Model</i> ).....	70
Gambar 8. Komponen Dalam Analisis Data ( <i>Intractive Model</i> ) .....	70
Gambar 9. Pembelajaran Tatap Muka Minggu Pertama dengan Zoom.....	80
Gambar 10. Pembelajaran Tatap Muka Minggu Kedua dengan Zoom .....	80

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Silabus .....	108
Lampiran 2. RPP .....	110
Lampiran 3. Lembar Kegiatan Siswa.....	112
Lampiran 4. Lembar Observasi Keterlaksanaan PjBL.....	115
Lampiran 5. Lembar Observasi Proses PjBL.....	118
Lampiran 6. Pedoman Wawancara .....	121
Lampiran 7. Kuisisioner Respon Siswa terhadap PjBL.....	122
Lampiran 8. Hasil Observasi Keterlaksanaan PjBL.....	124
Lampiran 9. Hasil Observasi Proses PjBL.....	136
Lampiran 10. Penugasan Google Classroom .....	142
Lampiran 11. Hasil ACC Hipotesis .....	143
Lampiran 12. Hasil Penilaian Proyek .....	144
Lampiran 13. Lembar Perencanaan Desain dan Hasil Proyek.....	145
Lampiran 14. <i>Screenshoot</i> Presentasi Siswa .....	151
Lampiran 15. <i>Screenshoot</i> Tatap Muka .....	155



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Generasi muda penerus bangsa di abad 21 merupakan generasi yang menjadi harapan bangsa Indonesia untuk dapat memajukan negara dengan kualitasnya. Harapannya generasi muda mampu bersaing di kancah Internasional dan membawa harum nama bangsa Indonesia. Untuk mencetak generasi muda yang berkualitas diperlukan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang baik. Kemampuan berpikir tingkat tinggi termasuk kemampuan untuk memecahkan masalah (*problem solving*), ketrampilan berpikir kritis (*critical thinking*), berpikir kreatif (*creative thinking*), kemampuan berargumentasi (*reasoning*) dan kemampuan mengambil keputusan (*decision making*). Keenam kemampuan berpikir tersebut perlu dikembangkan sejak dini, karena diharapkan mampu menjadi bekal anak untuk menghadapi persoalan dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan berpikir juga sebagai sarana untuk mencapai tujuan pendidikan yaitu agar siswa mampu memecahkan masalah taraf tinggi (Nasution, 2008: 173). Guru dapat memfasilitasi siswa untuk dapat memecahkan masalah taraf tinggi jika pembelajaran berlangsung normal pada umumnya pembelajaran yaitu terdapat guru dan siswa yang berada di dalam kelas dan terjadi kegiatan tatap muka. Namun sejak munculnya virus Corona yang menggemparkan warga dunia kemudian menimbulkan dampak diberbagai bidang, salah satu dampaknya adalah di bidang pendidikan membuat Pemerintah Indonesia menerapkan peraturan untuk meliburkan siswa dan melakukan kegiatan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) diatur dalam Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 2 Tahun 2020 tentang Pencegahan dan Penanganan Covid-19 di lingkungan Kemendikbud dan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Covid-19 pada Satuan Pendidikan. Surat edaran tersebut merupakan wadah dari kebijakan

pelaksanaan pembelajaran dari rumah secara nasional sejak tanggal 16 Maret 2020 serta merekomendasikan para guru untuk melaksanakan pembelajaran secara *online* atau Pembelajaran Jarak Jauh sejak tanggal 16 Maret 2020. Kemendikbud mendorong guru untuk tidak fokus mengejar target kurikulum semata selama masa darurat, melainkan juga membekali siswa akan kemampuan hidup yang sarat dengan nilai-nilai penguatan karakter. Tujuannya agar pembelajaran jarak jauh tidak membebani guru dan orang tua, terutama siswa sebagai seorang yang utama dalam pendidikan. Hal ini berlaku pada pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS), dimana pada umumnya materi pembelajaran IPS sangat banyak dan padat membuat guru harus berpikir bagaimana mengemas pembelajaran IPS menjadi pembelajaran yang mampu membekali siswa akan kemampuan hidup dan sarat dengan nilai-nilai penguatan karakter dengan kondisi sedang dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

Untuk mencapai tujuan membekali siswa akan kemampuan hidup dan sarat dengan nilai-nilai penguatan karakter dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) guru berpedoman pada kurikulum 2013 yang telah dirancang sedemikian rupa menggunakan pendekatan saintifik sehingga tercapai tujuan memajukan Pendidikan di Indonesia meski masih dalam situasi pandemik Covid-19. Pendekatan saintifik yaitu suatu kerangka ilmiah pembelajaran yang diadaptasi oleh Kurikulum 2013 dari langkah-langkah ilmiah pada sains. Pendekatan saintifik diyakini sebagai langkah emas perkembangan dan pengembangan sikap, keterampilan, dan pengetahuan siswa di Indonesia. Menurut Permendikbud Nomor 81 A Tahun 2013 lampiran IV pendekatan saintifik terdiri atas lima pengalaman belajar pokok yaitu mengamati, menanya, mengumpulkan informasi/eksperimen, mengasosiasikan atau mengolah informasi, dan mengomunikasikan. Demi tercapainya tahapan pendekatan saintifik maka perlu diterapkan sebuah model pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat memenuhi kelima hal tersebut dan sesuai dengan ciri khas pembelajaran IPS adalah model

pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* (PjBL). Karena model *Project Based Learning* membuat siswa mengasah *higher order thinking skill* (HOTS) sehingga mereka memiliki ketrampilan dalam mengidentifikasi masalah melalui informasi yang relevan dan mempresentasikan hasil penyelidikannya. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Costa, *et al.*, (2007) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek mengajarkan siswa belajar keterampilan dengan melalui interaksi dalam kelompok kecil, mengidentifikasi masalah bagaimana mencari informasi relevan dan keterampilan presentasi.

Model PjBL dapat mengembangkan kemampuan berpikir siswa sehingga mereka dapat beraktivitas sesuai dengan ketrampilan, kenyamanan, dan minat mereka. Pernyataan tersebut sesuai dengan pernyataan MacDonell (2007) yaitu *Project Based Learning* merupakan model pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan tingkat perkembangan berpikir siswa dengan berpusat pada aktivitas belajar siswa sehingga memungkinkan mereka untuk beraktivitas sesuai ketrampilan, kenyamanan, dan minat. Model PjBL dapat menekankan aktivitas siswa dalam pemecahan masalah dan mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam proyek pembuatan produk. Hal tersebut selaras dengan pernyataan Boss dan Kraus (2007) yang dikutip Abidin (2014) tentang PjBL yang menyebutkan bahwa *Project Based Learning* merupakan sebuah model pembelajaran yang menekankan aktivitas siswa dalam memecahkan berbagai permasalahan yang bersifat *open-ended* dan mengaplikasikan pengetahuan mereka dalam mengerjakan sebuah proyek untuk menghasilkan produk otentik tertentu.

Model PjBL meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang menumbuhkan kreativitas dan karya siswa sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan dan bermakna. Hal ini sejalan dengan pernyataan Purworini (2006) bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan aktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, menumbuhkan kreativitas dan karya siswa, lebih menyenangkan, bermanfaat serta lebih

bermakna. Model PjBL dapat membantu guru mengelola pembelajaran di kelas dengan melibatkan kerja proyek siswa. Hal ini selaras dengan pernyataan Thomas, *et all.* yang dikutip dalam Wena (2010: 144) dimana Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di dalam kelas dengan melibatkan kerja proyek.

Penelitian terdahulu yang menjadi referensi dari penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Nur Jannatu Na'imah (2015) yang menyatakan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek berbantuan *e-learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Perbedaan yang terdapat pada penelitian ini dan sebelumnya adalah berfokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Selain itu penelitian terdahulu lain yaitu penelitian Kurniawan Arizona (2020) menyatakan bahwa salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat memaksimalkan pembelajaran *online* adalah pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran ini memberikan peluang kepada peserta didik untuk mempelajari konsep secara mendalam sekaligus juga dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Perbedaan dengan penelitian Kurniawan Arizona (2020) adalah area penelitian ini spesifik pada konsep Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Selain itu media *e-learning* yang digunakan adalah spesifik pada *platform* Zoom Cloud Meeting dan Google Classroom. Penelitian terdahulu yang menjadi referensi terakhir adalah penelitian Refsi Insani (2018) menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VII di SMPN 1 Sungai Beremas. Karena model pembelajaran ini dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran proyek (*Project Based Learning*) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan materi kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Budha. Karena situasi dan kondisi yang terjadi saat ini masih di dalam Pandemi Covid-19 sehingga termasuk dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) maka perbedaan yang terdapat pada penelitian ini dengan

penelitian terdahulu adalah penelitian tidak dilakukan di dalam ruang kelas secara tatap muka langsung namun dilaksanakan dalam ruang *online* atau *e-learning*.

Menurut Hartley (2001:440-445) *e-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain. LearnFrame.com dalam *Glossary of e-learning Terms*, Glossary (2001) menyatakan suatu definisi yang lebih luas bahwa *e-learning* adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan media internet, jaringan komputer, maupun komputer *standalone*. *E-learning* dikenal oleh masyarakat sebagai media untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh. Melalui penggunaan *e-learning* membuat siswa dan guru lebih interaktif dalam belajar, melakukan kegiatan tatap muka secara *online*, dapat memvisualisasi dan memberikan *autentic area* (Nuangchalerm, 2014). *E-learning* dapat pula didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam dunia maya. Istilah *e-learning* lebih tepat ditunjukkan sebagai usaha untuk membuat sebuah transformasi proses pembelajaran yang ada di sekolah atau perguruan tinggi dalam bentuk digital yang dijumpai teknologi internet (Munir, 2009: 169). Berdasarkan uraian masalah di atas, serta referensi dari peneliti terdahulu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: “Implementasi Model *Project Based Learning* Pada Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) Berbasis *E-learning* di Kelas IPS Selama Masa Pandemi Covid-19”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Semenjak diberlakukannya kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) atau WFH (*Work From Home*) sesuai dengan UU No. 6/ 2018, Presiden Republik Indonesia meminta seluruh komponen bangsa untuk melakukan pembatasan kegiatan. Siswa diliburkan dan melakukan kegiatan pembelajaran di rumah sejak saat itulah muncul permasalahan pendidikan.

Permasalahan tersebut adalah bagaimana cara sekolah memfasilitasi siswa dalam proses pembelajaran sementara siswa diliburkan sehingga tidak terjadi tatap muka di sekolah.

Sekolah tidak bisa hanya diam, sekolah segera memikirkan dan mengeluarkan kebijakan, hingga rapat guru diselenggarakan. Rapat tersebut menghasilkan kebijakan bahwa selama siswa diliburkan dan belajar di rumah, sekolah tetap memfasilitasi siswa untuk melaksanakan pembelajaran di rumah masing-masing. Upaya yang dilakukan sekolah adalah menerapkan *online learning* bagi para siswa melalui aplikasi Zoom Cloud Meeting dan Google Classroom. Penggunaan Zoom Cloud Meeting bertujuan sebagai pengganti kegiatan tatap muka dikelas, dimana terjadi tatap muka dalam waktu yang sama namun tempat berbeda. Esensi dari Zoom Cloud Meeting ini adalah memfasilitasi siswa untuk belajar bersama dengan guru sehingga tujuan pembelajaran tetap tercapai meskipun terdapat beberapa kekurangan. Berbeda dengan Zoom Cloud Meeting, aplikasi Google Classroom digunakan sebagai alternatif pemberian tugas pada siswa sehingga selama libur di rumah siswa tetap harus belajar dan memiliki tanggungjawab menyelesaikan tugas yang diberikan oleh guru. Namun masalah yang muncul adalah bagaimana pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan tujuan pendidikan yaitu agar siswa mampu memecahkan masalah taraf tinggi jika pelaksanaan *online learning* tidak bisa maksimal seperti pembelajaran tatap muka langsung karena keterbatasan ruang dan waktu. Sementara generasi muda penerus bangsa memiliki tanggung jawab untuk membawa harum nama bangsa Indonesia melalui pendidikan. Maka dari itu guru harus dapat memfasilitasi siswa untuk dapat memecahkan masalah taraf tinggi di tengah pandemik Covid-19 melalui Pembelajaran Jarak Jauh. Selama pembelajaran jarak jauh siswa menyampaikan bahwa terdapat kebosanan, kejenuhan, dan penurunan semangat belajar siswa sehingga perlu diterapkan model pembelajaran yang dapat mengatasi semua masalah yang dialami siswa selama Pembelajaran Jarak Jauh dilaksanakan.

### C. Cakupan Masalah

Sebuah penelitian tidak bisa membahas terlalu banyak masalah sehingga diperlukan cakupan masalah supaya penelitian menjadi lebih fokus, spesifik dan terarah. Cakupan masalah dalam penelitian ini meliputi bagaimana implementasi model *Project Based Learning* di kelas IPS, area mana saja model *Project Based Learning* diterapkan, dan bagaimana respon siswa terhadap model *Project Based Learning*. Tidak menutup kemungkinan pula ditemukan hal baru yang dapat menyempurnakan penelitian ini maupun menjadi referensi penelitian-penelitian berikutnya.

### D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana implementasi model *Project Based Learning* di kelas IPS dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)?
2. Di area mana sajakah model *Project Based Learning* diterapkan dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)?
3. Bagaimana respon siswa terhadap model *Project Based Learning* yang berbasis *e-learning* dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)?

### E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hal-hal berikut:

1. Mengetahui implementasi model *Project Based Learning* di kelas IPS dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).
2. Mengetahui area penerapan model *Project Based Learning* dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).
3. Mengetahui respon siswa terhadap model *Project Based Learning* yang berbasis *e-learning* dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

## F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi Peneliti, Siswa, Guru, dan masyarakat. Adapun manfaat khusus yang diharapkan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

### 1. Peneliti

Semoga penelitian ini dapat diterapkan peneliti selama masih dalam pembelajaran jarak jauh (PJJ) yang dilakukan oleh guru dan siswa selama pandemik, sehingga pembelajaran dapat tetap terlaksana sesuai dengan tujuan pembelajaran. Harapannya selain digunakan saat pandemik *e-learning* dapat digunakan peneliti dalam menghadapi situasi tertentu yang bersifat darurat, misalnya guru berhalangan hadir ke sekolah karena tugas dari sekolah maupun keperluan pribadi seperti acara keluarga, cuti menikah, cuti melahirkan, sakit, dan sebagainya. Selain itu dapat dijadikan motivasi dan referensi bagi peneliti untuk melakukan penelitian-penelitian selanjutnya yang sejalan atau setema sehingga dapat memajukan pendidikan di Indonesia.

### 2. Siswa

Semoga penelitian ini dapat bermanfaat bagi siswa selama masa pandemik ataupun sudah tidak pandemik yaitu apabila muncul kemungkinan terjadinya situasi tertentu yang darurat. Meskipun siswa tidak dapat masuk ke sekolah namun Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) tetap dapat terlaksana dengan bantuan *e-learning*, sehingga siswa dapat tetap melaksanakan kegiatan pembelajaran tanpa harus terhenti karena adanya pandemik. Selain itu *e-learning* dapat membantu siswa mengatasi kebosanan ketika harus belajar di rumah dalam jangka waktu yang panjang karena *e-learning* berbasis teknologi informasi dan internet yang sesuai dengan karakter siswa saat ini. Siswa masa kini menyukai hal-hal yang bersifat digital dan berbasis teknologi sehingga pembelajaran menjadi menyenangkan, *simple*, mudah diakses oleh siswa melalui media elektronik seperti *smartphone*, tablet, komputer atau laptop siswa dimanapun dan kapanpun siswa berada. Penerapan model



pembelajaran *Project Based Learning* (PjBL) harapannya dapat membangkitkan semangat belajar siswa karena siswa tidak hanya belajar dengan mendengarkan ceramah dari guru namun belajar menjadi lebih menyenangkan dengan diberikannya proyek dalam pembelajaran.

### 3. Guru

Penelitian ini semoga dapat menjadi referensi para guru dalam menghadapi masa pandemik sehingga para guru tidak mengalami kesulitan untuk mentransfer ilmu dan pengetahuan pada siswa. Apabila terjadi situasi tertentu yang darurat misalnya guru sedang cuti melahirkan, sakit, pergi ke luar kota karena tugas dari sekolah, berangkat haji atau umroh, izin karena keperluan keluarga dan masih banyak lagi maka guru dapat menggunakan *e-learning* sebagai solusi tetap berjalannya pembelajaran. *e-learning* juga membuat waktu seorang guru menjadi lebih efisien karena sederhana, mudah diakses guru maupun siswa, tidak membutuhkan waktu lama untuk belajar bersama siswa karena jauh dekatnya rumah guru tidak berpengaruh dengan *e-learning*, dan memudahkan guru mengumpulkan nilai-nilai siswa karena terekam otomatis dalam sebuah aplikasi. Guru tidak perlu repot membawa buku, daftar nilai, dan perangkat pembelajaran karena semuanya dapat diakses menggunakan *e-learning* dengan alat-alat elektronik yang mudah dibawa seperti laptop, *notebook*, tablet, maupun *smartphone*.

## BAB II

### STUDI TERDAHULU, KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA TEORETIS, DAN KERANGKA BERPIKIR

#### A. Studi Terdahulu

Penelitian terdahulu yang menjadi referensi dari penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Nur Jannatu Na'imah (2015) yang berjudul "Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantuan *E-Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa" yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek berbantuan *e-learning*. Hasil dari penelitian ini adalah penerapan pembelajaran berbasis proyek berbantuan *e-learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Selain itu penelitian terdahulu lain yaitu penelitian Kurniawan Arizona (2020) yang berjudul "Pembelajaran *Online* Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar Di Tengah Pandemi Covid-19" menyatakan bahwa salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat memaksimalkan pembelajaran *online* adalah pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran ini memberikan peluang kepada peserta didik untuk mempelajari konsep secara mendalam sekaligus juga dapat meningkatkan hasil belajar mereka.

Penelitian terdahulu yang menjadi referensi terakhir adalah penelitian Refsi Insani (2018) yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Proyek (*Project Based Learning*) terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) Kelas VII di SMPN 1 Sungai Beremas" menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VII di SMPN 1 Sungai Beremas. Karena model pembelajaran ini dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran proyek (*Project Based Learning*) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan materi kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Budha.

Persamaan penelitian Nur Jannatu Na'imah (2015) dengan penelitian ini adalah sama-sama menerapkan metode pembelajaran berbasis proyek berbantuan *e-learning*. Persamaan penelitian Kurniawan Arizona (2020) dengan penelitian ini adalah memiliki tujuan untuk mengupas secara teoritis berdasarkan studi pustaka pembelajaran *online* berbasis proyek di tengah pandemi Covid-19 yang berefek pada kebijakan belajar di rumah. Sistem pembelajaran *online* berbasis proyek memberikan banyak peluang untuk mengakses bahan ajar oleh warga pembelajar. Persamaan penelitian Refsi Insani (2018) dengan penelitian ini adalah dilatarbelakangi oleh suatu fenomena bahwa pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi pelajaran yang membosankan bagi siswa karena didalam kelas, proses belajar mengajar guru masih menggunakan metode ceramah. Padahal dalam kurikulum 2013 guru dituntut untuk memakai model-model pembelajaran.

Perbedaan yang terdapat pada penelitian ini dengan penelitian Nur Jannatu Na'imah (2015) adalah fokus mata pelajarannya, penelitian terdahulu berfokus pada mata pelajaran kimia tingkat SMA sedangkan penelitian ini berfokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tingkat SMP. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Kurniawan Arizona (2020) adalah area penelitian ini spesifik pada konsep Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Selain itu media *e-learning* yang digunakan pada penelitian sebelumnya adalah spesifik pada Google Classroom dan Edmodo sedangkan penelitian ini *platform* yang digunakan adalah Zoom Cloud Meeting dan Google Classroom. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian Refsi Insani (2018) adalah fokus penelitian pada materi pengembangan ekonomi dan agrikultur sedangkan penelitian sebelumnya berfokus pada materi kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Budha. Selain itu, karena situasi dan kondisi yang terjadi saat ini masih di dalam Pandemi Covid-19 sehingga termasuk dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) maka perbedaan yang terdapat pada penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah penelitian tidak dilakukan di dalam ruang kelas secara tatap muka langsung namun dilaksanakan dalam ruang *online* atau *e-learning*.

Berdasarkan persamaan serta perbedaan yang telah dijabarkan pada penelitian ini dan penelitian terdahulu, dapat ditarik arah dari penelitian kali ini yaitu berfokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) tingkat SMP pada materi Pengembangan Ekonomi dan Agrikultur. Area penerapan model PjBL ini dilatarbelakangi suatu fenomena bahwa pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) menjadi pelajaran yang membosankan bagi siswa karena materinya yang padat sementara didalam kelas *online* metode yang sering digunakan adalah ceramah, padahal dalam kurikulum 2013 guru dituntut untuk memakai model-model pembelajaran, maka dari itu penelitian ini menerapkan model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) berbantuan *e-learning* dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Bantuan *platform* yang digunakan adalah Zoom Cloud Meeting dan Google Classroom. Dimana Zoom Cloud Meeting digunakan sebagai media tatap muka dan Google Classroom digunakan sebagai media mengumpulkan tugas. Karena situasi pandemik membuat siswa belajar di rumah tidak menutup kemungkinan respon siswa terhadap sistem pembelajaran *online* berbasis proyek memberikan banyak peluang untuk mengakses bahan ajar oleh warga pembelajar, karena siswa dapat menggunakan perangkat belajar seperti laptop, tablet, dan handphone untuk mengakses internet.

## **B. Kajian Pustaka**

Berikut ini merupakan penjabaran kajian pustaka dalam penelitian ini:

### **1. Model Pembelajaran**

Model pembelajaran yaitu suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-merancang tatap muka di kelas atau pembelajaran tambahan di luar kelas dan untuk menajamkan materi pengajaran. Model pembelajaran disusun berdasarkan berbagai prinsip atau teori pengetahuan (Joyce&Weil, 2011:31). Menurut Agus Suprijono (2012:46) model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap

pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Di dalam suatu proses pembelajaran guru hendaknya mampu memilih model pembelajaran sesuai dengan situasi dan kondisi siswa demi tercapainya suatu tujuan pembelajaran.

Jika guru mampu memilih model pembelajaran dengan tepat maka dapat membangkitkan rasa semangat siswa dalam mempelajari IPS, mengerjakan tugas-tugas IPS, serta memberi kemudahan pada siswa dalam memahami konsep IPS sehingga siswa dapat menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang terkait dengan pelajaran IPS. Adapun beberapa hal yang harus dipertimbangkan oleh seorang guru IPS dalam memilih model pembelajaran, menurut Lieach & Scott (1995) dengan mengkaji kemana pembelajaran akan dititikberatkan, apakah pada *outcome*, *process*, atau *content*.

Model pembelajaran memiliki lima unsur dasar Joyce & Weil (1980) yaitu (1) *syntax*, yaitu langkah-langkah operasional pembelajaran, (2) *social system*, merupakan susasana dan norma yang berlaku dalam pembelajaran, (3) *principles of reaction*, menggambarkan bagaimana seharusnya guru memandang, memperlakukan, dan merespon siswa, (4) *support system*, sistem pendukung dari semua sarana, alat, bahan, atau lingkungan belajar yang mendukung pembelajaran, dan (5) *instructional and nurturant effects*, hasil belajar yang diperoleh langsung berdasarkan tujuan yang ditetapkan (*instructional effects*) dan hasil belajar di luar yang ditetapkan (*nurturant effects*). Dalam penelitian ini tujuan dalam pembelajaran adalah mengetahui implementasi suatu model pembelajaran, mengetahui pada area mana saja model ini diterapkan, dan respon siswa terhadap model pembelajaran maka dapat diujikan model pembelajaran yang mampu mengeksplor semangat, minat dan motivasi belajar siswa yaitu *Project Based Learning* (PjBL).

## 2. *Project Based Learning* (PjBL)

Menurut Kemdikbud (2013) Pembelajaran Berbasis Proyek adalah model pembelajaran yang menggunakan proyek/kegiatan sebagai inti pembelajaran. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi, sintesis dan informasi untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar. Sedangkan menurut Costa, *et al.*, (2007) pembelajaran berbasis proyek mengajarkan siswa belajar keterampilan dengan melalui interaksi dalam kelompok kecil, mengidentifikasi masalah bagaimana mencari informasi relevan dan keterampilan presentasi.

Model *Project Based Learning* yaitu strategi belajar kolaboratif dan konstruktif yang diposisikan amat penting. "*Learning together with other learners can be a very powerful form of learning, in which learners help each other's construction processes. Project-based learning can be development of thinking skills and understanding the other science*". Pembelajaran berbasis proyek mengajarkan siswa belajar keterampilan dengan melalui interaksi dalam kelompok kecil, mengidentifikasi masalah bagaimana mencari informasi relevan dan keterampilan presentasi (Costa *et al.*, 2007).

Menurut Kemdikbud (2013) melalui pembelajaran berbasis proyek, proses *inquiry* dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun (*a guide question*) dan membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi) dalam kurikulum. Pada saat pertanyaan terjawab secara langsung peserta didik dapat melihat berbagai elemen utama sekaligus sebagai prinsip dalam sebuah disiplin yang sedang dikajinya. Model *Project Based Learning* (PjBL) merupakan investasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata, hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha peserta didik. Mengingat bahwa masing-masing peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, maka pembelajaran berbasis proyek memberikan kesempatan pada peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara

kolaboratif. Pembelajaran berbasis proyek merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata, hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha peserta didik.

Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada guru untuk mengelola pembelajaran di dalam kelas dengan melibatkan kerja proyek (Thomas, *et all.* dalam Wena, 2010: 144). Model ini digunakan untuk menggantikan pembelajaran konvensional dimana guru sebagai pusat pembelajaran (*teacher centered learning*), di abad 21 ini pembelajaran telah berganti menjadi berpusat pada siswa (*student centered learning*). Hasil penelitian dari Thomas (2000) menyatakan bahwa hasil belajar siswa menggunakan model PjBL naik sebesar 26% dibandingkan sekolah kontrol dan ada peningkatan yang signifikan kemampuan memecahkan suatu masalah antara *pretest* dan *posttest* untuk kelas eksperimen menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL).

Menurut Purworini (2006) pembelajaran berbasis proyek dapat meningkatkan aktivitas dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran, menumbuhkan kreativitas dan karya siswa, lebih menyenangkan, bermanfaat serta lebih bermakna. Menurut Costa *et al.*, (2007) pembelajaran berbasis proyek mengajarkan siswa belajar keterampilan dengan melalui interaksi dalam kelompok kecil, mengidentifikasi masalah bagaimana mencari informasi relevan dan keterampilan presentasi. Salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Renata (2008) pembelajaran berbasis proyek membantu siswa dalam mengembangkan kemampuan berpikir dan meningkatkan pemahaman IPA dengan melakukan penyelidikan.

Menghadapi situasi pandemik dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) memang perlu penyesuaian dan metode yang tepat supaya pembelajaran yang singkat dalam daring dapat menjadi efektif. Selain efektif, pembelajaran juga harus bersifat menyenangkan dan menarik bagi siswa, karena situasi selama pandemik cukup membuat siswa merasa bosan

dengan pembelajaran jarak jauh menggunakan media internet. Siswa tidak mengalami pembelajaran yang normal seperti biasanya dimana pembelajaran tatap muka antara guru dengan siswa, terjadi juga interaksi antara siswa dengan sesama siswa, dan siswa dengan guru. Siswa juga dapat bermain di sekolah saat waktu istirahat. Oleh karena itu pembelajaran berbasis proyek dapat menjadi salah satu pilihan model pembelajaran yang digunakan dalam masa pandemik.

Terdapat empat komponen pokok dalam pembelajaran berbasis proyek menurut modul pelatihan kurikulum 2013 Kemdikbud (2013) yaitu: (1) Masalah yang bersifat menantang dan memotivasi, (2) Manajemen kerja, (3) Kolaborasi, dan (4) Karya akhir. Adapun sintaks model pembelajaran *Project Based Learning* dalam modul pelatihan kurikulum 2013 Kemdikbud (2013) dideskripsikan enam langkah pembelajaran berbasis proyek, yakni (1) penentuan pertanyaan mendasar, (2) mendesain perencanaan proyek, (3) menyusun jadwal, (4) memonitor peserta didik dan kemajuan proyek, (5) menguji hasil, dan (6) mengevaluasi pengalaman. Model pembelajaran *Project Based Learning* tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan, yakni:

a. Kelebihan Model *Project Based Learning*

Menurut (Boss&Kraus, dalam Abidin, 2014:170) model pembelajaran berbasis proyek memiliki kelebihan atau keunggulan, yakni:

- 1) Model ini sifatnya terpadu dengan kurikulum menjadikan tidak membutuhkan tambahan apapun dalam menjalankannya.
- 2) Siswa terlibat dalam aktivitas dunia nyata dan mempraktikkan strategi otentik secara disiplin.
- 3) Siswa bekerja dengan berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah yang penting untuk mereka.
- 4) Teknologi integrasi sebagai alat untuk penemuan, kolaborasi dan komunikasi dalam meraih tujuan pembelajaran penting dalam cara-cara baru.



- 5) Peningkatan kerja sama guru dalam merancang dan melakukan implementasi proyek-proyek yang melintasi batas-batas geografis atau bahkan melompat pada zona waktu.

b. Kekurangan Model *Project Based Learning*

Menurut Abidin (2014:171) selain keunggulan, model pembelajaran berbasis proyek mempunyai kelemahan antara lain:

- 1) Membutuhkan banyak waktu dan biaya.
- 2) Membutuhkan banyak media dan sumber belajar.
- 3) Membutuhkan guru dan siswa yang sama-sama siap belajar dan berkembang.
- 4) Adanya kekhawatiran siswa hanya akan menguasai satu topik tertentu yang dikerjakannya.

3. *E-Learning*

Karakteristik siswa pada abad 21 yang cenderung bergantung pada internet membuat terjadinya perubahan zaman dari siswa yang belajar dengan cara konvensional menjadi siswa yang belajar dengan bantuan kecanggihan teknologi, masyarakat sering menyebutnya dengan serba *online* atau dapat disebut juga sebagai pembelajaran *online*. Pembelajaran *online* dapat dilakukan dengan bantuan teknologi informasi dan komunikasi berupa internet dan alat-alat penunjang seperti *smartphone*, gadget, tablet, dan laptop. Pembelajaran *online* telah dipromosikan di berbagai jenjang pendidikan mulai dari SD, SMP, SMA sampai Perguruan Tinggi. Pembelajaran *online* sendiri merupakan pembelajaran dengan biaya yang lebih efektif dan nyaman dibandingkan dengan lingkungan pembelajaran tradisional (Richardson, 2003). Maka pembelajaran *online* kini menjadi lebih menarik dan efisien bagi guru maupun siswa karena pembelajaran tetap dapat berlangsung tanpa mengeluarkan biaya yang mahal mengingat pandemik membuat perekonomian di Indonesia melemah. Siswa dan guru tidak perlu pergi ke sekolah dan mengeluarkan

*cost* untuk bahan bakar kendaraan baik sepeda motor maupun mobil, dapat menghemat uang saku membeli konsumsi saat di sekolah, bahkan akan lebih hemat lagi apabila siswa atau guru menggunakan wifi di rumah dan lebih hemat waktu karena pembelajaran di rumah tidak membutuhkan waktu untuk menempuh perjalanan untuk sampai di kelas cukup dengan memasuki ruang *online*. Oleh karena itu pembelajaran *online* menjadi alternatif pembelajaran saat terjadi pandemik dimana para siswa di rumahkan atau belajar di rumah masing-masing.

Pandemi Covid-19 memberikan dampak sosial yang serius pada semua sektor kehidupan baik sektor ekonomi, sosial, kultural, maupun pendidikan. UNESCO pada 5 Maret 2020 menyatakan bahwa wabah Covid-19 telah berdampak langsung terhadap sektor Pendidikan. Sistem pembelajaran dilaksanakan melalui perangkat komputer (PC), laptop, *smartphone*, dan gadget yang terhubung dengan koneksi jaringan internet, pendidik dapat melakukan pembelajaran bersama secara mandiri. *E-learning* dilakukan pada waktu yang sama menggunakan grup di media sosial seperti Whatsapp (WA), telegram, aplikasi Zoom ataupun media sosial lainnya sebagai sarana pembelajaran sehingga dapat memastikan siswa belajar di waktu bersamaan meskipun ditempat yang berbeda. Secara umum pada pembelajaran program vokasional dirasa sangat bermasalah karena interaksi jarak jauh dengan materi dan minimnya pemantauan KBM *online* pada kegiatan praktikum bidang keahlian tentu akan sulit mencapai kecukupan mahasiswa dalam menyerap semua informasi teknis dan proses pendampingan praktikum. Banyak hal secara teknis akan tereduksi dengan keterbatasan sistem ini. Namun demikian masyarakat dunia telah bersepakat untuk sementara menggunakan sistem pembelajaran daring berbasis *e-learning* sebagai solusi pragmatis pada program vokasional (Rahayu, 2020).

Secara umum, pembelajaran *online* sangat berbeda dengan pembelajaran konvensional (Waryanto, 2006). Pembelajaran *online* lebih menekankan pada ketelitian dan kejelian siswa dalam menerima dan

mengolah informasi yang disajikan secara *online*, melatih kemandirian dan tanggung jawab siswa untuk belajar di rumah, dan meningkatkan kemampuan siswa dalam hal penguasaan dan pemanfaatan teknologi secara positif. Oleh karena itu, pembelajaran *online* memerlukan komunikasi secara interaktif antara guru dan siswa pada saat kelas *online* sedang berlangsung dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, seperti media komputer dengan internet, telepon atau faximile.

Pembelajaran *online* merupakan suatu kegiatan belajar yang membutuhkan jaringan internet dengan konektivitas, aksesibilitas, fleksibilitas, serta kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran (Moore *et al.*, dalam Firman dan Sari, 2020). Zhang *et al.*, (2004) menunjukkan bahwa penggunaan internet dan teknologi multimedia mampu merombak cara penyampaian pengetahuan dan dapat menjadi alternatif pembelajaran yang dilaksanakan dalam kelas. Pelaksanaan pembelajaran daring membutuhkan adanya fasilitas sebagai penunjang, yaitu seperti *smartphone*, laptop, ataupun tablet yang dapat digunakan untuk mengakses informasi dimanapun dan kapanpun (Gikas & Grant, 2013).

John Chamber yang merupakan CEO dari perusahaan *Cisco System* mengatakan bahwa untuk era ke depan aplikasi dalam dunia pendidikan akan menjadi “*killer application*” yang sangat berpengaruh. Departemen perdagangan dan departemen pendidikan Amerika Serikat bahkan bersama-sama mencanangkan visi 2020 berhubungan dengan konsep pendidikan berbasis Teknologi Informasi (Vision, 2002). Hal tersebut juga memperkuat penelitian ini dalam rangka menerapkan *e-learning* dalam dunia pendidikan supaya pendidikan di Indonesia ini terus berkembang dan mengikuti kemajuan Teknologi Informasi. Adanya pandemik justru memicu kita semua untuk beradaptasi dengan kehidupan baru yang tidak kita sangka sebelumnya, dimana pendidikan harus terus berjalan meskipun situasi dan kondisi saat ini sedang tidak normal seperti sediakala, maka

dalam hal ini Teknologi dan Informasi berperan sebagai sarana tetap terlaksananya pendidikan.

*E-learning* merupakan inovasi yang dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran, tidak hanya dalam penyampaian materi pembelajaran tetapi juga perubahan dalam kemampuan berbagai kompetensi peserta didik (Hartanto, 2016). *E-learning* dapat didefinisikan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya (Hanum, 2013). *E-learning* yang melibatkan empat pertama adalah analisis, perencanaan, implementasi dan evaluasi. Kesimpulan dari diskusi adalah teknologi informasi dan telekomunikasi yang murah dan mudah akan menghilangkan batas waktu dan ruang yang telah membatasi dunia pendidikan. Ada 3 (tiga) hal penting sebagai persyaratan kegiatan belajar elektronik (*e-learning*), yaitu: (a) kegiatan pembelajaran dilakukan melalui pemanfaatan jaringan, dalam hal ini dibatasi pada penggunaan internet, (b) tersedianya dukungan layanan belajar yang dapat dimanfaatkan oleh peserta belajar, misalnya *external harddisk*, *flashdisk*, CD-ROM, atau bahan cetak, dan (c) tersedianya dukungan layanan tutor yang dapat membantu peserta belajar apabila mengalami kesulitan (Hartanto, 2016). Namun peluang itu masih menghadapi tantangan dalam aspek biaya, kesiapan infrastruktur teknologi informasi, masyarakat, dan dukungan regulasi untuk *e-learning*. Dunia pendidikan di Indonesia telah mengalami perkembangan yang signifikan. Perkembangan ini terlihat dari lebih banyak dan keragaman belajar metode yang digunakan. Metode yang digunakan sering memanfaatkan berbagai media untuk meningkatkan kualitas pelajaran. Perkembangan berbagai media pembelajaran ini seiring dengan kemajuan teknologi yang sangat pesat. Dinamika teknologi ini akan mencapai akselerasi luar biasa. Teknologi yang telah dipelajari sejak beberapa tahun yang lalu sekarang mulai diganti dengan berbagai teknologi baru termasuk cara pembelajaran konvensional.

*E-learning* sendiri lebih dikenal masyarakat sebagai media untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh. Melalui penggunaan *e-learning* membuat siswa dan guru menjadi lebih *interactive*, terjadi tatap muka *online* dimana tatap muka di waktu yang sama namun dalam ruang yang berbeda, dapat memvisualisasi dan memberikan *authentic area* (Nuangchalem, 2014). Hal ini juga merupakan alasan mengapa pembelajaran di sekolah diganti dengan pembelajaran *online*, sehingga harapannya meskipun siswa di liburkan atau di rumahkan namun pembelajaran tetap dapat terlaksana, siswa tidak berhenti belajar, dan memiliki semangat baru dalam belajar karena mendapatkan pengalaman belajar baru yaitu melalui *e-learning* sesuai dengan perkembangan zaman dimana segala sesuatu menggunakan teknologi.

Bentuk teknologi informasi yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran dinamakan *e-learning*. *E-learning* adalah inovasi yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran, tidak hanya untuk materi pembelajaran tetapi juga perubahan dalam berbagai kompetensi siswa. Melalui *e-learning*, peserta didik tidak hanya mendengarkan materi diskusi dari pendidik tetapi juga aktif dalam mengamati, melakukan, demo, dan sebagainya. Bahan pembelajaran dapat divirtualisasi dalam berbagai format sehingga bisa lebih menarik dan lebih dinamis untuk memotivasi siswa dalam belajar. Pemanfaatan teknologi telekomunikasi untuk kegiatan pembelajaran perguruan tinggi di Indonesia telah kondusif dengan berlakunya keputusan menteri pendidikan nasional tahun 2001 yang mendorong perguruan tinggi konvensional untuk menerapkan pembelajaran jarak jauh (*dual mode*). Untuk iklim yang menguntungkan ini, beberapa perguruan tinggi telah melakukan banyak persiapan, sebagai tugas dosen untuk (a) mengikuti pelatihan tentang pengembangan materi teks elektronik, (b) mengidentifikasi berbagai platform pembelajaran elektronik yang tersedia, dan (c) bereksperimen tentang penggunaan platform pembelajaran elektronik tertentu untuk mempresentasikan materi kuliah.

Menurut Rusman dkk (2011: 264) *e-learning* memiliki karakteristik, antara lain (a) *interactivity* (interaktivitas); (b) *independency* (kemandirian); (c) *accessibility* (aksesibilitas); (d) *enrichment* (pengayaan). Interaktivitas, mengarahkan siswa untuk tidak berdiam diri dan hanya mendengar namun dapat berkomunikasi dengan guru dan sesama siswa dalam mendiskusikan suatu materi yang diberikan guru. Kemandirian, melatih siswa untuk belajar mandiri meskipun tanpa didampingi guru dalam suatu ruang yang sama, namun guru tetap dapat memantau dari jarak jauh melalui sebuah aplikasi *video conference* meskipun tidak sepanjang waktu belajar siswa. Aksesibilitas, melalui *e-learning* ini siswa dapat menjangkau pembelajaran sejauh apapun jarak siswa dengan guru hanya dengan terhubung internet tanpa harus ditempuh dengan transportasi maka pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Pengayaan, guru dapat melakukan pengayaan pada siswa apabila ditemukan suatu hasil yang belum maksimal karena dapat dilihat rekam jejak nilai siswa dalam sebuah aplikasi pembelajaran.

Karakteristik *e-learning* antara lain: a) Memanfaatkan jasa teknologi elektronik; dimana guru dan siswa, siswa dan sesama siswa atau guru dan sesama guru dapat berkomunikasi dengan relatif mudah dengan tanpa dibatasi oleh hal-hal yang protokoler; b) Menggunakan bahan ajar bersifat mandiri (*self learning materials*) disimpan di komputer sehingga dapat diakses oleh guru dan siswa kapan saja dan dimana saja dan yang bersangkutan memerlukannya; c) Memanfaatkan jadwal pembelajaran, kurikulum, hasil kemajuan belajar dan hal-hal yang berkaitan dengan administrasi pendidikan dapat dilihat setiap saat di komputer (Kusmana, 2011).

Selain itu *e-learning* merupakan sebagai sebuah bentuk teknologi informasi yang diterapkan di bidang pendidikan dalam bentuk dunia maya. Sepanjang sejarah kita baru mengalami suatu keadaan dimana keadaan tersebut mengharuskan kita mencari jalan lain supaya pembelajaran tetap dapat berlangsung tanpa mengurangi makna belajar, *e-learning* hadir

sebagai hal baru yang dapat membangkitkan antusias siswa dalam belajar melalui media teknologi dan internet. Sejalan dengan tujuan *e-learning* melakukan transformasi proses pembelajaran siswa dari seluruh jenjang dalam bentuk digital yang dijembatani oleh internet.

Menurut (Fernando Alonso, dkk dalam Prasajo & Rianto, 2011:209) mengatakan bahwa “*Learning Management System (LMS) or e-learning platform are dedicated software tools intended or offer a virtual educational and/or online training environment.*” Yang artinya *Learning Management System (LMS) or e-learning* merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk membuat materi perkuliahan *online* berbasis *web* dan mengelola kegiatan pembelajaran serta hasil-hasilnya. Kelanjutan dari pengertian tersebut LMS atau *e-learning* memiliki fitur-fitur yang dapat memenuhi semua kebutuhan dari pengguna dalam hal pembelajaran.

Kegiatan pembelajaran berbasis internet dan *web* ditunjang dengan Moodle. Moodle adalah paket *software* yang diproduksi untuk kegiatan belajar berbasis internet dan *website* yang tersedia dan dapat digunakan secara bebas sebagai produk *open source* (terbuka *source* programnya). Sistem *e-learning* berbasis Moodle atau *open source* yang digunakan untuk model pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas kinerja pengajar dan pemahaman pembelajar terhadap materi pembelajaran. Moodle merupakan singkatan dari *Modular Object Oriented Dynamic Learning Environment* yang artinya tempat belajar dinamis dengan menggunakan model berorientasi objek atau merupakan paket lingkungan pendidikan berbasis *web* yang dinamis dan dikembangkan dengan konsep berorientasi objek. Dalam penyediaanya Moodle memberikan paket *software* yang lengkap (Moodle, Apache, MySQL, dan PHP) (Munir, 2009).

Adapun ciri-ciri *e-learning* menurut Clark & Mayer (2008: 10) antara lain: 1) memiliki konten yang relevan dengan tujuan pembelajaran; 2) menggunakan metode instruksional, misalnya penyajian contoh dan latihan untuk meningkatkan pembelajaran; 3) menggunakan elemen-

elemen media seperti kata-kata dan gambar-gambar untuk me-nyampaikan materi pembelajaran; 4) memungkinkan pembelajaran langsung berpusat pada pengajar (*synchronous e-learning*) atau di desain untuk pembelajaran mandiri (*asynchronous e-learning*); 5) membangun pemahaman dan keterampilan yang terkait dengan tujuan pembelajaran baik secara perseorangan atau meningkatkan kinerja pembelajaran kelompok. Berdasarkan ciri-ciri *e-learning* diatas dapat memberikan gambaran pada kita sehingga kita dapat memahami apa itu *e-learning* dan bagaimana menerapkan konsep *e-learning* dalam kehidupan nyata di masa pandemik seperti sekarang ini.

Aplikasi perencanaan pembelajaran yang berbasis *e-learning* memuat rencana, perkiraan dan gambaran umum kegiatan pembelajaran dengan memanfaatkan jaringan komputer, baik intranet maupun internet. Lingkup perencanaan pembelajaran meliputi empat komponen utama, yaitu tujuan, materi atau bahan ajar, kegiatan belajar mengajar, dan evaluasi. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Sisco (2010) yaitu: *E-learning solution/strategy: "An e-learning solution of strategy is composed of content, technology, and services. Content includes courses, curriculum, and knowledge or skills development modules. Technology is the method used to deliver the content, including the internet and teleconferencing. Services relate to maintenance, content upgrades, and technical upgrades to both delivery and content. Understanding these components is an important first step to understanding what e-learning is and how it is "delivered"".* Artinya solusi strategi *e-learning* terdiri dari konten, teknologi, dan layanan. Konten termasuk kursus, kurikulum, dan modul pengembangan pengetahuan atau ketrampilan. Teknologi adalah metode yang digunakan untuk menyampaikan konten, termasuk internet dan telekonferensi. Layanan yang berkaitan dengan pemeliharaan, peningkatan konten, dan peningkatan teknis untuk pengiriman dan konten. Memahami komponen ini merupakan langkah pertama yang penting untuk



memahami apa itu *e-learning* dan bagaimana *e-learning* itu “disampaikan”.

Beberapa prinsip membuat situs pembelajaran atau *website e-learning* menurut Munir (2009) antara lain:

- a. Merumuskan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran disesuaikan dengan peraturan pemerintah serta Undang-Undang yang berlaku pada saat pandemik sedang terjadi.
- b. Mengenalkan materi pembelajaran. Materi pembelajaran dikenalkan melalui aplikasi yang dipilih dalam *e-learning* misalnya Zoom Cloud Meeting, Google Classroom, Whats app, Webbex, Google Meet, dan aplikasi lain yang mendukung *e-learning*.
- c. Memberikan bantuan dan kemudahan bagi pembelajar untuk mempelajari materi pembelajaran karena semua materi dapat diakses dengan mudah dengan bantuan internet, seorang guru dapat mencari referensi dari berbagai macam sumber yang ada di internet seperti e-book, jurnal, buku-buku online, video pembelajaran di Youtube dan memberikannya pada siswa melalui aplikasi yang ditentukan sehingga dapat diakses, dilihat, dipelajari dan dipahami oleh siswa dengan mudah dan cepat.
- d. Memberikan bantuan dan kemudahan bagi pembelajar untuk mengerjakan tugas-tugas dengan perintah dan arahan yang jelas. Semua tugas terekam dalam aplikasi yang telah ditentukan oleh guru misalnya Google Classroom, disana memfasilitasi guru untuk mengunggah materi, tugas-tugas, dan penilaian yang semuanya dapat dilihat oleh siswa, maka apabila petunjuk yang diberikan oleh guru sudah jelas, siswa akan mudah dan tepat dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru. Hal tersebut dapat meminimalisir terjadinya miskomunikasi atau ketidaktahuan dan ketidakpahaman siswa akan tugas yang diberikan oleh guru.
- e. Materi pembelajaran yang disampaikan sesuai standar yang berlaku secara umum, serta sesuai dengan tingkat perkembangan pembelajar.

Karena materi yang diberikan oleh guru juga otomatis mengikuti perkembangan jaman yang ada, bisa berupa Microsoft Word, PDF, Power Point maupun video pembelajaran dengan bantuan aplikasi seperti VivaVideo, Kinemaster, Sparkol, dan lain-lain.

- f. Materi pembelajaran disampaikan dengan sistematis dan mampu memberikan motivasi belajar, serta pada bagian akhir setiap materi pembelajaran dibuat rangkumannya. Memberikan motivasi karena dapat dikembangkan berdasarkan kreativitas guru tentunya atas bantuan kecanggihan teknologi, sehingga materi yang ditampilkan dengan kreativitas dan inovasi yang bagus dari guru akan membuat siswa tertarik dan lebih semangat untuk belajar bahkan siswa bisa juga tertarik untuk membuat media pembelajaran seperti yang dicontohkan oleh gurunya.
- g. Materi pembelajaran disampaikan sesuai dengan kenyataan, sehingga mudah dipahami, diserap, dan dipraktekkan langsung oleh pembelajar. Misalnya guru memberikan penugasan yang bersifat real dalam kehidupan sehari-hari contohnya eksperimen membuat barang atau benda yang berguna dalam kehidupan sehari-hari dengan memanfaatkan bahan-bahan yang ada disekitar rumah siswa.
- h. Metode penjelasannya efektif, jelas, dan mudah dipahami oleh pembelajar dengan disertai ilustrasi, contoh dan demonstrasi. Ilustrasi dan contoh demonstrasi dapat berupa rekaman video yang dilakukan guru sebelum pembelajaran kemudian diunggah pada aplikasi yang digunakan untuk *e-learning* atau guru bisa juga mengambil video eksperimen yang telah ada di Youtube namun pastikan sesuai dengan materi pembelajaran dan memiliki konsep yang sesuai.
- i. Sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran, maka dapat dilakukan evaluasi dan meminta umpan balik (*feedback*) dari pembelajar. Semua ini dapat dilihat berdasarkan rekam jejak pengumpulan tugas dan hasil rekap nilai siswa dalam sebuah aplikasi seperti Google Classroom dimana di dalamnya termasuk layanan rekap

nilai siswa sehingga ini akan sangat memudahkan guru dalam mengetahui perkembangan siswa dan keberhasilan pembelajaran sehingga dapat juga dilakukan evaluasi guru pada siswa menggunakan Google Form yang berisi angket ketercapaian belajar siswa yang akan diumpun balikan oleh siswa pada guru.

Pembelajaran dengan *e-learning* merupakan pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi internet untuk meningkatkan lingkungan belajar dengan konten yang kaya dengan cakupan yang luas. *E-learning* merupakan pemanfaatan media pembelajaran menggunakan internet, untuk mengirimkan serangkaian solusi yang dapat meningkatkan pengetahuan dan keterampilan. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Rossenberg (2006) bahwa: *“within the learning and performance architecture is e-learning not e-learning as it is traditionally practiced but a broader. E-learning is the use of Internet technologies to create and deliver a rich learning environment that includes a broad array of instruction and information resources and solutions, the goal of which is to enhance individual and organizational performance.”* Artinya "dalam pembelajaran dan arsitektur kinerja adalah *e-learning* bukan *e-learning* seperti yang dipraktikkan secara tradisional tetapi lebih luas. *E-learning* adalah penggunaan teknologi Internet untuk menciptakan dan memberikan lingkungan belajar yang kaya yang mencakup berbagai macam pengajaran dan sumber daya dan solusi informasi, yang tujuannya adalah untuk meningkatkan kinerja individu dan organisasi."

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pengajaran Biologi Molekuler. Media pembelajaran *e-learning* merupakan salah satu metode dalam meningkatkan kemandirian mahasiswa dalam mempelajari materi (Elyas, 2018). Media *e-learning* ini harus dikembangkan terlebih pada situasi pandemik Covid-19 akibat infeksi *severe acute respiratory syndrome coronavirus-2* (SARS-CoV-2). *E-learning* menjadi solusi dalam pembelajaran daring selama masa

pandemik ini. *E-learning* merupakan model pembelajaran melalui media Web dengan jaringan internet. Pada *e-learning*, semua komponen pembelajaran termasuk interaksi antara mahasiswa dan Dosen terintegrasi. Beberapa proses *e-learning* yang digunakan oleh Dosen antara lain Zoom Cloud Meeting, Google Classroom, video Youtube dan *Web-based learning* lainnya (Supriadi dan Mustafa, 2019).

Senge (1990) mendefinisikan organisasi pembelajaran sebagai tempat di mana orang terus-menerus memperluas kapasitas mereka untuk menciptakan hasil yang benar-benar mereka inginkan, dan di mana orang-orang terus-menerus belajar bersama. Ketidakmampuan belajar dalam sebuah organisasi dapat berakibat fatal dan munculnya organisasi pembelajaran membutuhkan iklim yang diciptakan oleh lima disiplin ilmu. Banyak menunjukkan bahwa para pemimpin pendidikan selalu menghadapi banyak tantangan dalam pelaksanaan (Shahmoradi et al., 2018; Tarus et al., 2015; Muresan & Gogu, 2013; Alias et al., 2012). Tantangan tersebut coba ditaklukan dengan menerapkan *e-learning* dalam pembelajaran siswa di rumah (WFH) atau pembelajaran jarak jauh (PJJ) ini.

Kurangnya pelatihan, program kesadaran yang buruk, infrastruktur yang buruk, miskin persiapan para akademisi dan mahasiswa untuk menggunakan *e-learning* dan persepsi negatif mereka adalah faktor-faktor penyumbang kegagalan *e-learning* (Zulfiqar et al., 2018; Shahmoradi et al., 2018; Naziyabanu, et al., 2017). Maka dari itu penelitian ini dilakukan untuk melihat sejauh mana keefektifan, kelebihan, kekurangan *e-learning* sehingga kedepan dapat meminimalisir kegagalan penerapan *e-learning*. Membentuk kembali persepsi oleh akademisi dan mahasiswa juga dapat berkontribusi pada keberhasilan implementasi *e-learning* (Rodrigues et al., 2019; Shahmoradi et al., 2018). Maka dari itu kita sama-sama telaah dimana kekurangan, kelebihan, dan peluang inovasi yang dapat dilakukan setelah penerapan *e-learning* dalam pembelajaran siswa di rumah ini,

sehingga harapannya dapat menghindari kegagalan *e-learning* bahkan dapat membawa manfaat bagi masyarakat luas khususnya di bidang pendidikan meskipun nantinya pandemik telah berlalu, *e-learning* masih dapat digunakan dalam mengatasi situasi tertentu yang dihadapi oleh seorang pendidik.

a. Zoom Cloud Meeting

Penggunaan *e-learning* dapat digunakan dengan pengembangan berbagai aplikasi pembelajaran. Salah satu aplikasi pembelajaran yang digunakan adalah Zoom Cloud Meeting. Zoom merupakan aplikasi komunikasi dengan menggunakan video. Aplikasi tersebut dapat digunakan dalam berbagai perangkat seluler, desktop, hingga telepon dan sistem ruang. Fitur-fitur dalam aplikasi tersebut antara lain, 1. Video dan audio HD; Dengan menggunakan aplikasi ini, Anda tidak perlu khawatir pada gambar dan audio yang dihasilkan. Pasalnya, aplikasi Zoom telah disokong dengan kualitas *high definition* atau sering disebut HD. Selain itu, aplikasi Zoom ini juga dapat mendukung hingga 1000 peserta dan 49 video di layar. 2. Alat kolaborasi bawaan; Beberapa pengguna dapat berbagi layar secara bersamaan dan ikut menulis catatan untuk pertemuan yang lebih interaktif dengan alat kolaborasi dari aplikasi Zoom. 3. Keamanan terkait keamanannya para pengguna tidak perlu meragukannya lagi. Pasalnya, aplikasi ini telah disokong dengan *end-to-end encryption* untuk seluruh rapat yang telah diagendakan melalui aplikasi Zoom. Selain itu ada pula perlindungan kata sandi hingga keamanan pengguna menjadi lebih aman. 4. Rekaman dan transkrip; Sementara itu, para pengguna juga dapat merekam rapat yang dilakukan dengan Zoom dan menyimpannya secara pribadi pada perangkat masing-masing yang digunakan atau pada akun cloud. Lebih lanjut, rekaman tersebut dapat ditemukan dengan mudah apabila Anda memerlukannya lagi. 5. Fitur penjadwalan; Aplikasi ini juga memiliki fitur penjadwalan untuk memulai rapat. Selain itu, Anda juga dapat

memulai rapat melalui akun Outlook, Gmail, atau iCal Anda. 6. Obrolan tim; Mengobrol dengan grup dapat dilakukan dengan mudah.

Sementara, riwayat percakapan juga dapat dengan mudah dicari, berbagi file terintegrasi, dan arsip dapat disimpan selama sepuluh tahun. Hal ini memudahkan para pengguna untuk melakukan panggilan dari satu pengguna ke yang lain atau panggilan grup. Untuk menggunakan aplikasi ini, kita dapat menggunakan perangkat komputer maupun seluler. Para pengguna dapat mengunduh aplikasi Zoom pada perangkat iOS maupun Android dengan nama Zoom Cloud Meeting. Dilansir dari situs Zoom, setiap rapat yang dilakukan dengan aplikasi Zoom akan memiliki nomor unik 9, 10, atau 11 digit yang disebut sebagai ID rapat. Para pengguna akan diminta untuk memasukkannya untuk bergabung dengan rapat Zoom. Jika kita bergabung melalui telepon, kita memerlukan nomor telekonferensi yang disediakan dalam undangan kemudian memasukan ID tersebut dan password maka *participant* akan bergabung dalam meeting.

Teknologi inovatif Zoom Cloud Meeting ini memungkinkan semua peserta untuk melihat dan mendengar setiap teman sekelas dan berdiskusi menggunakan perangkat apa pun, termasuk iPhone, tablet, dan computer (T.J. Barbosa & M.J. Barbosa, 2019). Maka harapannya aplikasi Zoom ini dapat menggantikan sementara proses pembelajaran yang dilakukan di rumah karena memungkinkan untuk semua peserta masuk dan bertemu pada waktu dan ruang *online* yang sama, sehingga siswa tidak akan kehilangan kebiasaan belajarnya seperti sediakala, meskipun harus melalui hal baru yaitu belajar inovatif dengan Zoom Cloud Meeting. Zoom terhubung dengan mudah di seluruh sistem ruang, desktop, dan perangkat seluler untuk menyatukan berbagai situs kampus dan peserta jarak jauh (Sutterlin, 2018). Hal tersebut juga dapat menjadi referensi alasan pemilihan platform Zoom Cloud Meeting ini, karena aksesnya mudah dijangkau oleh berbagai perangkat seluler yang kemungkinan dimiliki oleh seluruh siswa dan guru, dengan demikian

pembelajaran dapat terjadi dan bersinergi antara guru dengan siswa sesuai dengan harapan bersama.

Selain itu video *conference* pada Zoom memudahkan interaksi secara tertulis dan lisan antara dosen dengan mahasiswa ataupun sesama mahasiswa (Dharma *et al.*, 2017). Berdasarkan deskripsi tersebut dapat dianalogikan pada pembelajaran di sekolah. Interaksi antar guru dan siswa baik secara lisan maupun tulisan dapat terjadi melalui aplikasi Zoom ini tentunya dengan bantuan dan arahan dari orang tua. Secara lisan dapat terjadi ketika pertemuan dalam Zoom dimana terjadi diskusi bersama dalam pembahasan suatu materi dan secara tulisan dapat berupa materi yang di *share* pada siswa melalui *share screen* berupa sebuah file Power Point, video pembelajaran, maupun materi dalam bentuk lisan lainnya atau memungkinkan juga aplikasi seperti Google Classroom sebagai penunjang pembelajaran dengan Zoom ini.

Video konferensi menawarkan kesempatan untuk interaksi dengan guru dan peserta didik dari lokasi yang berbeda, jika teknologi ditingkatkan belajar adalah diminta (Rosell-Aguilar, 2005). Melalui video peserta didik konferensi yang termotivasi diri dapat berkolaborasi dengan satu sama lain. Mereka juga dapat bertukar keyakinan mereka pada kegiatan umum atau mereka dapat berbagi materi pembelajaran, kritik satu sama lain dan akhirnya belajar bersama. Markus (1998) menyebutkan bahwa teknologi ini benar-benar berdampak pada interaksi kelompok dan digunakan lebih banyak dan lebih untuk menciptakan dan mengubah komunitas praktek (Hoadley dan Kilner, 2005).

Pemilihan Zoom Cloud Meeting ini sesuai dengan model untuk pemilihan teknologi dan aplikasi harus memiliki karakteristik berikut ini (Bates, 2005): 1. Harus bekerja dalam berbagai konteks; 2. Harus memungkinkan keputusan diambil pada dua jenis tingkat yang berbeda strategis atau lembaga, tingkat luas dan taktis atau instruksional; 3.

Harus memisahkan media dari teknologi, untuk memberikan campuran terbaik dari mereka dan kemudian menerapkan campuran ini dalam konteks apapun; 4. Harus memberikan perhatian yang sama terhadap masalah instruksional dan operasional secara merata; 5. Harus mengakomodasi perkembangan baru dalam teknologi.

Aplikasi Zoom dan Whatsapp Group menawarkan kemudahan dan fleksibilitas di dalamnya. Zoom dan Whatsapp Group merupakan aplikasi pembelajaran elektronik (*e-learning*) berbasis open source (Ramadhani, 2020). Aplikasi Zoom dan Whatsapp Group menyediakan course-course online atau ruang kelas online yang seolah-olah dapat menggantikan fungsi proses pembelajaran di kelas seperti penyedia materi, komunikasi antar tutor dan warga belajar, absensi, dan evaluasi. Dengan menggunakan aplikasi Zoom dan Whatsapp Group, paradigma proses pembelajaran yang *teacher center* dapat diubah menjadi *student center*. Beberapa fitur penunjang pembelajaran yang disediakan aplikasi ini diantaranya kita dapat membagikan materi, video, tugas, kuis, diskusi, kolaborasi, tempat pengumpulan tugas dan penilaian. Banyak kelebihan yang ditawarkan oleh aplikasi Zoom dan Whatsapp Group diantaranya adalah untuk aplikasi Zoom dapat merekam segala aktivitas pembelajaran antara tutor dan warga belajar dalam waktu lama sedangkan untuk aplikasi Whatsapp Group dapat mengirim tugas dalam bentuk file maupun video. Aplikasi Zoom dan Whatsapp Group juga dapat diakses pada semua platform dekstop maupun mobile. Selain itu, aplikasi ini juga memungkinkan Tutor hanya berperan sebagai fasilitator dan aktivitas pembelajaran lebih banyak dilakukan oleh warga belajar sehingga secara tidak langsung akan terbentuk kemandirian belajar warga belajar. Dengan menggunakan *course* secara daring, dapat menambah variasi dan kreativitas tutor maupun warga belajar dalam mencari sumber belajar. Sebagai pengelola *course* tutor juga tidak perlu memiliki keahlian khusus. Namun diperlukan keterampilan tutor dalam mengemas dan membuat materi dan mencari



sumber pembelajaran, serta merancang pembelajaran agar dapat melaksanakan pembelajaran secara efektif (Masitoh, 2018).

b. Google Classroom

Google Classroom adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh Google sebagai sebuah sistem *e-learning* (Abdul, 2016). Aplikasi ini juga memudahkan guru untuk melakukan evaluasi setiap kegiatan yang telah dilakukan siswa. Selain itu, Google Classroom juga mempunyai banyak fitur yang praktis, efisien dan terjamin keamanannya. Guru dan siswa juga dapat mengajar dan belajar melalui perangkat seluler Android atau iOS. Menurut Najila (2020) perangkat seluler saat ini menjadi suatu hal yang menarik bagi para siswa, maka dengan pemanfaatan perangkat seluler dalam pembelajaran harapannya dapat meningkatkan semangat belajar siswa serta mengurangi kejenuhan siswa selama pembelajaran dilakukan di rumah.

Google Classroom menurut (Herman dalam Hammi, 2017) merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. Selain itu, Google Classroom bisa menjadi sarana distribusi tugas, *submit* tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan. Dengan demikian, aplikasi ini dapat membantu memudahkan tenaga pendidik (guru, dosen), siswa, dan mahasiswa dalam melaksanakan proses belajar dengan lebih mendalam. Hal ini disebabkan karena baik siswa, mahasiswa maupun tenaga pendidik dapat mengumpulkan tugas, mendistribusikan tugas, menilai tugas di rumah atau dimanapun tanpa terikat batas waktu atau jam pelajaran. Hal tersebut yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih *simple*, mudah, dan efisien. Tentunya dalam situasi pandemik fungsi Google Classroom tersebut sangat membantu baik tenaga pendidik, siswa maupun mahasiswa untuk tetap melaksanakan pembelajaran.

Menurut Afrianti, W.E. (2018) Aplikasi Google Classroom memberikan kesempatan kepada para tenaga pendidik untuk

mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimilikinya kepada mahasiswa. tenaga pendidik memiliki keleluasaan waktu untuk membagikan kajian keilmuan dan memberikan tugas mandiri kepada mahasiswa. Selain itu, tenaga pendidik juga dapat membuka ruang diskusi bagi para mahasiswa secara *online*. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis *online* dapat mempengaruhi hasil belajar, sehingga tenaga pendidik harus cermat dalam memilih dan menggunakan media. Media tidak bisa dibiarkan begitu saja tanpa pengawasan dan penguasaan media seorang tenaga pendidik, jika pembelajaran ingin berjalan dengan baik dan lancar serta mendapatkan hasil belajar yang bagus maka perlu ada sinergi antara tenaga pendidik dengan siswa maupun mahasiswa. Sinergi dalam hal ini yaitu penguasaan media Google Classroom dan materi yang diberikan oleh tenaga pendidik.

Google Classroom atau dalam Bahasa Indonesia yaitu Ruang Kelas Google adalah suatu serambi pembelajaran campuran yang diperuntukkan terhadap setiap ruang lingkup pendidikan yang dimaksudkan untuk menemukan jalan keluar atas kesulitan dalam membuat, membagikan dan menggolong-golongkan setiap penugasan tanpa kertas. Perangkat lunak ini telah diperkenalkan sebagai keistimewaan *Google Apps for Education* lalu itu disudahi dengan pengeluaran kepada khalayak sejak 12 Agustus 2014. Google sudah melakukan pemberitahuan mengenai antarmuka pemrograman aplikasi dari sebuah ruang kelas dan sebuah tombol berbagi untuk situs web sehingga pihak manajemen sekolah beserta para pengembang diperkenankan supaya melakukan penerapan lebih lanjut terhadap Google Classroom.

Google Classroom adalah layanan berbasis internet yang disediakan oleh Google sebagai sebuah sistem *e-learning* (Abdul, 2016). Aplikasi ini juga memudahkan guru untuk melakukan evaluasi setiap kegiatan yang telah dilakukan siswa. Karena setelah memberikan nilai guru dapat berkomentar di kolom komentar yang dapat berupa

pujian, kritik, saran, serta pemberian jawaban yang tepat dan nilai telah diberikan oleh guru pada siswa telah terekam secara otomatis di kolom rekap nilai. Selain itu, Google Classroom juga mempunyai banyak fitur yang praktis, efisien dan terjamin keamanannya. Guru dan siswa juga dapat mengajar dan belajar melalui perangkat seluler Android atau iOS. Sehingga Google Classroom dapat diakses dimana saja dan kapan saja.

Dicky Pratama (2016) mengatakan bahwa Google Classroom juga mempunyai kemampuan untuk membuat salinan otomatis dari tugas yang sudah dibuat oleh mahasiswa. Dosen juga dapat mengecek setiap tugas yang dikumpulkan mahasiswa didalam kelas virtual yang sudah dibuat. Manfaat Google Classroom yaitu: a). Persiapan yang mudah dilakukan, dosen dapat menambahkan peserta mahasiswa langsung atau berbagi kode dengan kelasnya untuk menuntun mahasiswa bergabung b). Efektifitas waktu yang baik, Sehingga didapat alur pengerjaan tugas yang sederhana dan tanpa penggunaan kertas yang memungkinkan dosen membuat, memeriksa dan mengevaluasi tugas dengan baik di satu tempat c). Meningkatkan pengelolaan organisasi belajar yang baik, sehingga mahasiswa dapat melihat kinerjanya dihalaman tugas dan semua materi yang diberikan secara otomatis disimpan ke dalam folder yang di integrasikan dengan Google Drive d). Meningkatkan Intensitas komunikasi secara baik, kelas memungkinkan dosen untuk berkomunikasi dalam mengirim pengumuman dan mengajak memulai diskusi secara langsung e.) Aplikasi yang Terjangkau dan aman dalam penggunaannya, Google Classroom tidak terdapat iklan, tidak pernah menggunakan konten atau data mahasiswa untuk dijadikan iklan dan aplikasi ini bersifat gratis.

Google Classroom telah resmi dirilis pada Agustus 2014. Menurut Alam (2019) Google Classroom adalah sebuah aplikasi yang memungkinkan terciptanya ruang kelas di dunia maya. lebih detailnya, Google Classroom bisa menjadi sarana distribusi tugas, submit tugas bahkan menilai tugas-tugas yang dikumpulkan. Untuk distribusi tugas,

tidak perlu khawatir akan adanya penyalahgunaan yang dilakukan murid. Karena Google Classroom memberikan hak akses bagi para guru untuk mengatur tugas yang dipublish. sehingga murid bisa sekedar untuk melihat, mengedit bahkan berkolaborasi. melalui Google Classroom juga, para guru bisa memantau perkembangan belajar murid-muridnya. Selain itu, Google Classroom menyediakan fitur forum diskusi. sehingga para guru bisa membuka sebuah diskusi kelas yang asyik untuk ditanggapi dan dikomentari. seperti layaknya aktivitas berkomentar di Facebook.

Google Classroom memiliki kelebihan mudah digunakan, menghemat waktu, berbasis *cloud*, fleksibel, dan gratis (Iftakhar, 2016). Kemudahan ini lah yang diharapkan oleh semua pihak karena akan diterapkan mulai dari tingkat Sekolah dasar sampai dengan Perguruan Tinggi. Hemat waktu karena tidak memerlukan waktu lama untuk dapat mengakses Google Classroom, cukup dengan mengklik aplikasi Google Classroom di smartphone atau laptop kita dapat masuk ke Google Classroom dengan cepat dan mudah. Fleksibel karena dapat digunakan kapanpun dan dimanapun sehingga tidak terikat harus hadir di ruang dan waktu yang sama. Terakhir adalah gratis, tidak perlu membayar untuk dapat menggunakan aplikasi Google Classroom ini, namun meskipun gratis kita tetap harus mengeluarkan uang untuk membeli kuota internet atau membayar wifi. Hal ini yang menjadi pertimbangan bahwa Google Classroom tepat digunakan dalam dunia pembelajaran. Penggunaan Google Classroom ini sesungguhnya mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat terhadap siswa (Hardiyana, 2015).

Google Classroom merupakan aplikasi pembelajaran percuma yang telah dibangun oleh pihak Google untuk kegunaan sistem pendidikan pada tahun 2014 bagi memudahkan para pendidik merancang, melaksanakan dan mentaksir tugas ataupun hasil kerja murid secara pendekatan *paperless*, di samping menggalakkan proses

perkongsian bahan-bahan pembelajaran antara murid-murid dan guru-guru dengan membentuk komuniti persekitaran pembelajaran atas talian (Alejandra, Christopher, Javier & Juan, 2017; Andri, 2016; Ken, Chris & Gay, 2016; Joko & Kartono, 2019; Sambit, 2020). Tambahan pula, *platform* Google Classroom ini telah mengabungkan aplikasi-aplikasi dalam Google itu sendiri seperti Google Drive, Google Docs, Google Sheets, Google Slide, Google Calendar, Gmail dan sebagainya, di samping pautan aplikasi-aplikasi lain seperti Quizizz, Kahoot, Quizlet, Plickers, Ed-Puzzle dan sebagainya yang melibatkan fungsi aplikasi sebagai rangkaian sosial, sebagai alat perkongsian bahan, sebagai papan pembelajaran interaktif, sebagai penyimpanan data dan sebagai penyediaan latihan pengukuhan (Mohd Amin Embi, 2013; Ahmad Fakrudin Mohamed Yusoff, Wan Norma Wan Hamat & Nor Khayati Basir, 2019; Muhammad Alif Redzuan Abdullah & Sanimah Hussin, 2019). Justeru, kesemua aplikasi-aplikasi tersebut mempunyai kekuatan yang tersendiri untuk menyokong keberkesanan pelaksanaan strategi pembelajaran abad ke-21 yang menekankan kepada konsep 4C yaitu *communication*, *collaboration*, *critical thinking* dan *creativity* yang membolehkan murid-murid dapat membentuk kemahiran hidup dan kerjaya untuk bersaing pada peringkat global (Kementerian Pendidikan Malaysia, [KPM], 2014, 2015; Partnership for 21st Century Skills, 2009; PPK, 2018).

Pradana menjelaskan kelas yang menggunakan Tools Google Classroom pada model pembelajaran *Project Based Learning* memiliki nilai rata-rata yang baik. Aplikasi Google Classroom termasuk layanan dari G-Suite Google untuk pendidikan, yang didalamnya dapat digunakan dengan aman, tanpa iklan dan mendapat dukungan penuh dari salah satu perusahaan IT terbesar di dunia yaitu Google. Salah satu bagian terpenting dari aplikasi Google Classroom adalah terintegrasinya aplikasi favorit seperti Youtube dan Google Drive ke dalam Google Classroom tersebut sehingga memudahkan pengguna (dosen maupun

mahasiswa) dalam mengelola dokumen video pembelajaran maupun dokumen pembelajaran lainnya dengan ukuran file yang besar. Selain itu, *smartphone* android yang hampir semua orang memilikinya dapat digunakan untuk menjalankan aplikasi Google Classroom ini.

Penelitian tentang fitur singkat Google Classroom telah dilakukan inovasi. Studi ini juga menyajikan beberapa bukti baru tentang potensi ruang kelas Google dalam mengajar. Akhirnya, beberapa saran mengenai harapan peserta didik juga diberikan kepada para guru dari berbagai disiplin ilmu yang ingin menggunakan Google Classroom (Iftakhar, 2016). Apalagi saat ini negara kita sedang dalam situasi pandemik Covid-19 dimana pembelajaran tidak dapat berlangsung normal seperti sebelumnya. Terjadi kendala pembelajaran karena adanya peraturan yang diterapkan oleh pemerintah dimana aktivitas pembelajaran sementara waktu dilakukan di rumah, masyarakat menyebutnya dengan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Supaya pembelajaran tetap berlangsung meski dilakukan di rumah maka aplikasi Google Classroom banyak disarankan oleh para peneliti di bidang pendidikan karena Google Classroom menawarkan berbagai fitur yang sesuai dengan situasi dan kondisi yang seang kita hadapi bersama. Selain itu Google Classroom juga memudahkan guru maupun siswa karena di dalamnya terdapat forum yang dapat digunakan untuk berkomunikasi, wadah pemberian materi dan tugas, serta rekam jejak penilaian siswa yang sangat memudahkan guru dalam merekap nilai siswa.

Implementasi pembelajaran dengan Google Classroom lebih memudahkan dalam mengevaluasi keterlaksanaan proses belajar mengajar baik di kelas maupun di luar kelas. Pembelajaran dapat dikombinasikan antara metode konvensional dengan *e-learning* atau sering disebut *Blended Learning*. Sehingga pada abdimas ini melanjutkan pelatihan kepada para guru agar memiliki pengetahuan dan kemampuan dalam penggunaan layanan Google Classroom dengan

menggunakan berbagai media yang dapat diakses melalui internet seperti teks, video dan suara serta memahami penggunaan fasilitas layanan Google lainnya seperti layanan Google Classroom yang untuk para guru dan siswa dapat melakukan penyimpanan data-data para guru dan siswa dengan menggunakan layanan penyimpanan Google Drive (Diyah, 2020).

Saat ini Google Drive merupakan salah satu layanan penyimpanan yang banyak digunakan. Sehingga melalui pelatihan pemanfaatan Google Classroom ini diharapkan dapat terjadi transfer knowledge kepada guru-guru serta membantu pihak SMPIT Insan Rabanni dalam pengelolaan pembelajaran daring selama pandemi Covid 19 dengan baik dan lancar. Penggunaan Google Classroom ini sesungguhnya mempermudah guru dalam mengelola pembelajaran dan menyampaikan informasi secara tepat dan akurat terhadap siswa (Maharani & Kartini, 2019).

Menurut Fella Zulfa Zaein dan Mohammad Afifulloh (2020) Salah satu platform yang populer digunakan saat *pandemic* adalah Google Classroom). Aplikasi ini mewadahi guru untuk melakukan pembelajaran tanpa tatap muka (Zurimi, 2019). Didalam aplikasi ini terdapat fitur dimana bisa berkomunikasi dalam satu kelas virtual yang masing-masing pengguna bisa terhubung melalui jaringan. Tidak hanya itu dalam Google Classroom seorang guru bisa mengajukan pertanyaan, dan membuat tugas bagi siswanya. Semua materi pembelajaran dibagikan melalui Google classroom. Suni Astini (2020) mengatakan Penggunaan Google Classroom ini menandai bahwa pembelajaran berlangsung secara online atau lebih sering disebut dengan e-learning. Pada implementasi Google classroom tentu mendapatkan tantangan dan peluang. Tantangan yang kerap ditemukan adalah kesiapan sekolah menghadapi pembelajaran online. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian terkait dengan Implementasi Model *Project Based Learning* Pada Pembelajaran Jarak

Jauh (PJJ) Berbasis *E-Learning* di Kelas IPS Selama Masa Pandemi Covid-19.

#### 4. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ)

*Coronavirus disease* (COVID-19) yang berasal dari Wuhan di Cina diawali dengan temuan kasus pertama penderita penyakit positif di Indonesia pada 2 Maret 2020 (Kompas, 2020). Sedangkan kasus Korea diawali terlebih dahulu daripada Indonesia pada 20 Januari 2020 (Koreajoongangdaily, 2020). Kemudian beberapa minggu kemudian terjadi infeksi kolektif oleh heretical religious group “Shincheonji” (Christianitytoday, 2020) sehingga peringkat kasus penderita penyakit positif virus corona langsung melompat sampai peringkat kedua di dunia pada tengah bulan Februari (Statista, 2020). Kasus Covid 19 Indonesia juga meningkat sangat pesat dengan ratio kematian pasiennya sangat besar, karena itu sekolah dan perusahaan dijalankan *Work From Home* (WHF) dengan *online*.

Salah satu dampak pandemi Coronavirus 2019–2020 ialah terhadap pendidikan di seluruh dunia, yang mengarah kepada penutupan luas sekolah, madrasah, universitas, dan pondok pesantren. Secara global, hasil pantauan UNESCO menyebutkan bahwa sampai 13 April sebanyak 191 negara telah menerapkan penutupan nasional yang berdampak kepada 1.575.270.054 siswa (91.3% dari populasi siswa dunia) (UNESCO, 2020). UNESCO (*United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization*) sejak 4 Maret 2020 menyarankan penggunaan pembelajaran jarak jauh dan membuka platform pendidikan yang dapat digunakan sekolah dan guru untuk menjangkau peserta didik dari jarak jauh dan membatasi gangguan pendidikan (UNESCO, 2020). Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) ini dapat disebut juga sebagai pembelajaran di rumah atau *Work From Home* (WFH).

Menurut Oktavia (2020) Status kedaruratan kesehatan dan penerapan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) telah ditetapkan



pemerintah. Dengan keluarnya aturan tersebut, diminta kepada seluruh kepala daerah tidak membuat kebijakan sendiri yang tidak terkoordinir. Pembatasan sosial ini merupakan salah satu upaya untuk menghadapi wabah Covid-19 dalam memutus mata rantai penyebarannya. Pembatasan sosial berskala besar tersebut tertuang dalam Undang-Undang Kekarantinaan Kesehatan Pasal 59 Ayat 2 pada tahun 2020 yang menyebutkan tujuan dari peraturan ini adalah untuk mencegah meluasnya penyebaran penyakit, kedaruratan kesehatan masyarakat yang sedang terjadi antar orang di suatu wilayah tertentu. Selanjutnya Undang-Undang Kekarantinaan Kesehatan Pasal 59 Ayat 3 tahun 2020 menjelaskan bahwa “pembatasan sosial berskala besar ini paling sedikit meliputi peliburan sekolah dan tempat kerja, pembatasan kegiatan keagamaan, dan atau pembatasan kegiatan di tempat atau fasilitas umum.” Hal tersebut mengakibatkan untuk sementara waktu pembelajaran tidak dapat dilakukan di rumah. Oleh karena itu, pembelajaran harus dilakukan di rumah masing-masing (*study from home*). Salah satu hal yang harus dilakukan adalah pembelajaran daring supaya kegiatan belajar tetap berjalan. Penggunaan virtual learning dalam proses pembelajaran jarak jauh diyakini memberikan lebih kemudahan belajar, dapat berkomunikasi secara langsung sehingga materi mudah untuk diterima (Munawaroh dalam Lestari, 2020). Namun untuk melakukan pembelajaran daring diperlukan sarana dan prasarana yang memadai, misalnya jaringan internet, smartphone, laptop maupun komputer. Hal penting yang berpengaruh adalah pengertian orang tua, dukungan, serta bantuan.

Pada hakikatnya pembelajaran adalah proses untuk mengatur dan mengorganisasi seluruh lingkungan yang ada di sekitar siswa sehingga dapat menumbuhkan dan mendorong siswa melakukan proses belajar (Pane&Darwis Dasopang, 2017). Secara umum, terdapat dua jenis pembelajaran, yaitu pembelajaran langsung dan pembelajaran daring atau online (Brown&Park, 2015). Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, maka muncul sistem pembelajaran baru, yaitu

pembelajaran daring. Pembelajaran daring atau pembelajaran dalam jaringan adalah pembelajaran jarak jauh yang menggunakan internet dan beberapa teknologi sebagai media yang digunakan (Syarifudin, 2020) Pada saat pandemi Covid-19 pembelajaran daring menjadi satu-satunya solusi agar proses pembelajaran tetap berjalan. Hal tersebut sesuai dengan arahan Menteri Pendidikan bahwa selama pandemi proses belajar mengajar dipindahkan ke rumah (Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, 2020).

Hasil penelitian di china bahwa *Work From Home* dapat meningkatkan kinerja karyawan sebesar 13% (Liang *et al.*, 2015). Berbagai upaya yang telah dilakukan tersebut tentu berdampak pada berbagai pihak. Merasa tidak berguna, merasa menjadi sumber penyakit, dikucilkan di tempat tinggal sekitar, itulah dampak dari seseorang yang telah di isolasi. Dari dampak tersebut maka tidak sedikit orang melarikan diri di tengah proses isolasi selama 2 minggu. Hal ini dapat diminimalisir dengan mengedukasi masyarakat sekitar untuk mendukung satu dengan yang lainnya. Dampak dari upaya larangan berkumpul dan berkerumun antara lain meniadakan semua kegiatan termasuk tak'jilan, pesta pernikahan, sholat jama'ah di masjid, pengajian, dan lain sebagainya. Hal ini akan berdampak pada ekonomi masyarakat sekitar, dimana permintaan menurun dan suplay tetap. Ketidakseimbangan ini membuat harga menjadi turun drastis. Dampak dari upaya yang paling besar adalah *Work From Home*, dalam *Work From Home* ini banyak perusahaan “merumahkan” karyawannya hasil pengamatan CORE (*Center Of Reform on Economics*) 9,35 juta karyawan yang dirumahkan, hal ini menjadi beban berat untuk membangun ekonomi setelah pandemi (Makki, 2020). Jika pekerja yang “dirumahkan” tersebut memiliki anak usia dini tentu hal itu akan berimbas terhadap anaknya. Dalam kajian *quantum learning* semua anak harus hidup dengan bahagia maka pembelajaran harus menyenangkan (Porter& Hernacki, 1999). Untuk mencapai pembelajaran yang menyenangkan perlu

diterapkan sebuah media pembelajaran dengan bantuan aplikasi berbasis teknologi yang sesuai dengan situasi pandemik.

Istilah *Work From Home* pertama kali dikenal sejak menyebarnya virus SARS-CoV-2. Beberapa menjelaskan dengan rinci mengenai pembelajaran online saat ini. Pada masa *Work From Home* (WFH), seluruh tingkatan pendidikan mulai dari dasar hingga pendidikan tinggi perlu melakukan penguatan pembelajaran secara daring. Sebenarnya pembelajaran model ini bukan hal yang benar-benar baru. Belajar dengan media internet telah menjadi wacana anjuran dunia pendidikan selama beberapa tahun belakangan. Hal ini disebabkan karena cara belajar secara langsung atau yang biasa dikatakan tatap muka dirasa tertinggal zaman dan dianggap sebagai model pembelajaran yang kurang maju, sehingga diusunglah wacana pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang lebih baik dengan memanfaatkan teknologi informasi *modern*, seperti menggunakan *smartphone*, internet dan berbagai aplikasi pendukung sistem daring masa kini (Sarah, 2020)

Berbagai cara pun dilakukan pemerintah demi mencengah terjadinya penularan Covid-19 ini. Salah satu diantaranya adalah dengan menerapkan bekerja dari rumah atau yang lebih dikenal dengan istilah *Working From Home* (WFH). Pemberlakuan skema *working from home* (WFH) adalah demi mengurangi kontak langsung dengan sesama dan membatasi pertemuan antara satu orang dengan yang lainnya. Bekerja dari rumah bukan saja dilakukan oleh para pekerja dari instansi baik pemerintah maupun swasta tetapi menjangkau keberbagai lapisan masyarakat. Dengan adanya *Work From Home* (WFH) membuat para generasi milenial tidak perlu lagi berangkat ke kantor dan cukup membuka laptop dari rumah dan bekerja. Tidak hanya para pekerja yang terdampak dari pandemic virus covid-19 ini, system kerja *work from home* juga melibatkan para siswa dari berbagai tingkatan (Nurintan, 2020)

Pembelajaran di rumah berasal dari istilah bekerja di rumah atau dalam bahasa Inggris yaitu *Work From Home* (WFH). WFH merupakan

hari kerja yang dihabiskan di dalam rumah. Ada pula istilah lain yang serupa dengan WFH yaitu “*Teleworking*”, “*Telecommuting*”, and “*Homeworking*”. *Working from home is defined by working day spent in the home environment (Sayers et al., 2005)*. Artinya *teleworking*, telekomunikasi, dan pekerjaan rumahan. Bekerja dari rumah ditentukan oleh hasil kerja yang dihabiskan di lingkungan rumah. *According to Hassan and Nuruddin (2011), there are also various terms which are similar to Working from Home which is ‘Teleworking’, Telecommuting’, ‘Homeworking’, and ‘Working at Home’ (Saludin et al., 2013)* yang artinya Menurut Hassan and Nuruddin (2011), ada juga berbagai istilah yang mirip dengan bekerja di rumah yaitu *teleworking*, telekomunikasi, pekerjaan rumah, dan bekerja di rumah.

*Teleworking* adalah teknologi informasi dan komunikasi yang membantu pengaturan kerja terkait dengan penggunaan komputer pribadi, pengolah kata atau terminal khusus, telepon, faximile, email, modem, dll. (Saludin et al., 2013) Maka dalam hal ini untuk berjalannya WFH perlu bantuan berbagai jenis alat atau media elektronik untuk menunjang keberhasilan WFH. Adapun contoh media elektronik antara lain: smartphone, laptop, tablet, gadget, dan komputer.

*Teleworking is the significant element of a modern economy, facilitating the organization of work by using information and communication technologies that enable employees and managers to access their labor activities from remote locations such as home-based teleworking, mobile teleworking or teleworking center. Teleworking emphasize more on environment that allows employees to work from home which drive solutions for reducing commuting, balance work and family, increasing productivity and protect ecosystem (Asaari and Karia, 2001)*. Artinya *Teleworking* adalah elemen penting dari ekonomi modern, memfasilitasi organisasi kerja dengan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi yang memungkinkan karyawan dan manajer mengakses aktivitas ketenagakerjaan mereka dari lokasi terpencil seperti *teleworking*

rumahan, teleworking seluler atau pusat teleworking. *Teleworking* lebih menekankan pada lingkungan yang memungkinkan karyawan bekerja dari rumah yang mendorong solusi untuk mengurangi perjalanan, menyeimbangkan pekerjaan dan keluarga, meningkatkan produktivitas, dan melindungi ekosistem.

Bekerja dari rumah (WFH) merupakan gaya kerja untuk sebagian besar negara maju yang dimulai dalam kehidupan kerja mereka sejak tahun 70-an. WFH dikenal melayani gaya kehidupan kerja yang lebih baik dan bisa memberi banyak keuntungan bagi perusahaan dan karyawan seperti penghematan biaya *realestate*, produktivitas meningkat, lebih sedikit ketidakhadiran, fleksibilitas hubungan kerja, pelanggan yang lebih baik layanan, fleksibilitas, dan penghematan biaya transportasi untuk hadir ke tempat kerja. Selain itu alasan utama yang dikaitkan dengan potensi pertumbuhan telekomunikasi di banyak negara berkembang negara termasuk fleksibilitas, mengurangi kantor biaya *overhead*, konsumsi energi, meningkat dalam produktivitas pekerja, ditingkatkan peluang perekrutan terutama untuk karyawan wanita, pengurangan perjalanan kelelahan, waktu tempuh, biaya perjalanan, parkir biaya, penghematan bensin, promosi peluang untuk rumah tangga berpenghasilan ganda, manajemen perawatan anak yang efektif pengaturan, peningkatan kontak keluarga, kemampuan untuk merawat penyakit keluarga, ciptaan peluang kerja di daerah pedesaan, dampak lingkungan positif oleh pengurangan konsumsi bensin, polusi, kemacetan lalu lintas dan tingkat kecelakaan, pengaturan kerja yang fleksibel untuk bekerja ibu dan kesempatan kerja bagi penyandang cacat. Meskipun dampak WFH positif, Malaysia masih memiliki studi mendalam yang terbatas tentang WFH (Perez *et al.*, 2004; Hamsa *et al.*, 1997; Asaari dan Karia, 2001).

Sejak tahun 1950-an, literatur tentang perubahan teknologi menyebabkan gagasan itu telekomunikasi, digabungkan dengan teknologi komputasi, dapat memungkinkan pekerjaan untuk direlokasi jauh dari tradisional kantor (Baruch, 2000). Ide WFH Konsep telah dipicu oleh Jack

Nilles di 1973 dan 1979 karena yang pertama krisis minyak internasional yang akhirnya memberi menimbulkan kekhawatiran tentang konsumsi bensin, perjalanan panjang ke kantor, dan lalu lintas kemacetan di wilayah metropolitan utama (Perez dkk, 2004). Sejak itu, menurut Collins (2005), WFH mulai menjadi diakui secara luas di seluruh Inggris dan Baruch (2000), mengatakan bahwa WFH dulu diharapkan menjadi 'tempat kerja berikutnya revolusi' di tahun 1980-an.

Ada bukti yang menunjukkan bahwa WFH atau telecommuting telah diakui oleh Perusahaan dan pekerja Malaysia (Asaari dan Karia, 2001; Karia dan Assari, 2003; Karia dan Asaari, 2006). Studi awal menyarankan beberapa variabel untuk mengadopsi WFH Konsepnya meliputi (1) tabungan dan lingkungan hidup; (2) pengambilan keputusan dan produktifitas; (3) fleksibilitas kerja dan kepuasan; (4) kondisi kerja dan (5) masalah keluarga dan pribadi (Assari dan Karia, 2001). Temuan menunjukkan namun alasan adopsi WFH menerapkan konsep tersebut melibatkan sejumlah faktor misalnya dukungan pemerintah, infrastruktur dan fasilitas, berbiaya rendah komunikasi agar tersedia untuk semua orang, daya komputer murah itu memungkinkan intelijen elektronik ditempatkan di rumah dan komunikasi elektronik layanan yang mengizinkan pribadi komunikasi sebagai lawan siaran komunikasi.

Bekerja dari rumah (WFH) menjadi cara kerja yang semakin konvensional. Menurut SIPP, jumlah penduduk yang bekerja dari rumah meningkat tiga kali lipat dalam kurun waktu 3 dekade dan dalam kurun waktu 1997-2010 tercatat peningkatan lebih dari 4 Juta pekerja berbasis rumahan (Mateyka *et al*, 2012). Peneliti di seluruh dunia telah banyak membahas tentang efektivitas dan dampak WFH terhadap beberapa faktor, salah satunya adalah kepuasan pendapatan. Karyawan akan meninggalkan organisasi di mana mereka tidak dapat mencapai keseimbangan kehidupan kerja yang diinginkan (SHRM, 2008). Pengalaman menunjukkan bahwa karyawan memiliki tingkat komitmen yang lebih tinggi terhadap organisasi dan pekerjaan mereka dalam situasi di mana mereka memiliki kesempatan

untuk memilih jam kerja yang fleksibel, untuk bekerja dari rumah, untuk memutuskan sendiri kapan jam kerja mereka akan hari demi hari selama minggu kerja mereka (Halpern, 2005). Situasi serupa terjadi dengan manajer bisnis: dengan membuat pilihan yang disengaja tentang peluang mana yang akan mereka kejar dan yang akan mereka tolak, daripada hanya bereaksi terhadap keadaan darurat, para pemimpin dapat dan benar-benar terlibat secara bermakna dengan pekerjaan, keluarga, dan komunitas (Groysberg dan Abraham, 2014).

Menurut Sayers et al. (2005), WFH yang dimaksud dengan sebagian besar hari kerja yang dihabiskan di lingkungan rumah. Konsep WFH memiliki beberapa kesamaan dengan istilah “teleworking” yang didefinisikan (Wright, 2008). Ia menyatakan bahwa teleworking berarti bekerja dari rumah atau lokasi lain, khususnya menggunakan teknologi komunikasi seperti telepon, email, konferensi video, dan jaringan pribadi untuk menjaga kontak dengan kolega dan klien. Karyawan akan bekerja dari rumah selama beberapa hari dalam seminggu atau lebih sesekali.

Pemerintah Indonesia melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan dan Kementerian Agama RI, menerapkan kebijakan belajar dan bekerja dari rumah (*Work From Home*) mulai pertengahan Maret 2020. Universitas Islam Nahdlatul Ulama (UNISNU) Jepara sebagai salah satu PTKIS yang berada di bawah Kementerian Agama, merespon penerapan belajar dan bekerja dari rumah ini dengan mengeluarkan beberapa kebijakan yang ditetapkan oleh Rektor, yang diuraikan menjadi tiga tahapan dalam bentuk surat edaran yang dikeluarkan pada tanggal 16, 27 Maret 2020 dan 8 April 2020. Penerapan belajar daring sebenarnya sudah terlaksana di UNISNU Jepara sebelum adanya wabah Covid-19, namun pelaksanaannya masih belum optimal karena belum ada regulasi dan prosedur yang baku. Untuk pembelajaran daring UNISNU Jepara sudah memberikan tempat pelaksanaan daring menggunakan E-learning yang terintegrasi pada proses perkuliahan (Azizah, N, 2017).

Menurut Juliaha (1999) dalam sistem belajar jarak jauh, motivasi memegang peranan sangat penting karena peserta ajar dituntut untuk belajar mandiri. Peserta ajar yang memiliki motivasi belajar yang tinggi akan berusaha untuk mengatur waktu dan jadwal belajar secara optimal sehingga mereka dapat menguasai materi mata kuliah yang dipelajarinya. Pernyataan tersebut dapat dianalogikan pada siswa, siswa dituntut untuk bisa belajar mandiri di rumah dengan pendampingan dan pengawasan orangtua. Selain itu siswa dapat mengatur sendiri waktu dan jadwal belajar mereka sehingga dapat menguasai materi dalam pembelajaran.

Definisi istilah “*telecommuting*” yang digunakan dalam penelitian yang dilakukan oleh Noorliza dan Hasmi (2000) serupa dengan WFH dalam penelitian ini. Mereka mengutip definisi dari beberapa peneliti, yaitu Knight, *et al.* (1999), yang merujuk pada telecommuting sebagai karyawan yang bekerja terutama di luar kantor mereka, tetapi dikaitkan dengan kantor tradisional dan mungkin menggunakan kantor tradisional untuk beberapa dukungan administratif dan untuk mengadakan pertemuan fisik. Kurland dan Bailey (1999) mendefinisikan telecommuting berbasis rumah sebagai karyawan yang bekerja di rumah secara teratur, meskipun tidak harus setiap hari. Namun Fortier (1998) yang menyatakan bahwa “teleworking” (*telecommuting*), terjadi ketika karyawan melaksanakan semua atau sebagian pekerjaannya di lokasi terpencil, biasanya dari rumah dengan komputer.

*Work From Home* (WFH) dapat disebut juga dengan Belajar dari Rumah (BDR). Prinsip dari Kegiatan Belajar dari Rumah (BDR) ini adalah peserta didik dapat mengakses materi dan sumber pembelajaran tanpa batasan waktu dan tempat. Kegiatan Belajar dari Rumah (BDR) ini diharapkan dapat akan mendukung proses pembelajaran jarak jauh dan mempermudah dalam penyebaran materi kepada peserta didik. Oleh karena itu, proses pembelajaran yang biasanya dilaksanakan di sekolah dengan tatap muka langsung dengan bapak/ibu guru dan teman-teman tidak dapat dilakukan pada masa pandemi ini. Para siswa diharuskan



belajar dari rumah (BDR), untuk itu guru juga diharuskan menyiapkan perangkat pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk belajar dari rumah. Kondisi ini membuat guru harus mengubah strategi belajar mengajarnya. Penggunaan metode pengajaran yang tepat maupun perilaku dan sikap guru dalam mengelola proses belajar mengajar sangat dibutuhkan dalam pembelajaran selama program belajar dari rumah (BDR). Semua ini dilakukan untuk memberikan akses pembelajaran yang tidak terbatas ruang dan waktu kepada peserta didik selama diberlakukannya masa darurat Covid-19 (Asrilia, 2020).

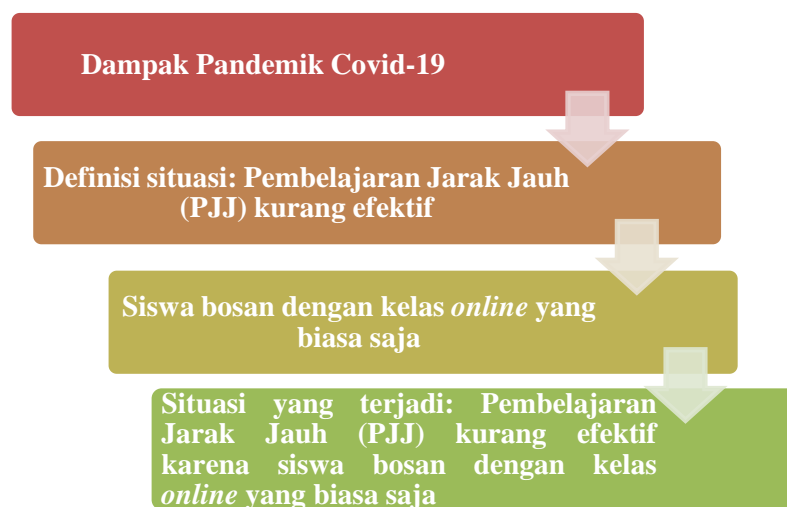
Penyebarannya yang sangat cepat dan lintas benua, *World Health Organization* (WHO) menetapkan penyebaran virus ini diatas wabah dan pandemi, sebahagian besar negara yang terdaftar di PBB terjangkit virus ini, termasuk juga Indonesia (Zaharah *et al.*, 2020). Kemendikbud melakukan kewajiban melakukan proses belajar dari rumah, sehingga paradigma sistem pembelajaran daring secara mandiri berbasis *e-learning* menjadi satu kebijakan bagi semua penyelenggara Pendidikan di Indonesia. Lebih lanjut Zaharah *et al.*, (2020) menyatakan bahwa KBM dipindahkan di rumah secara *e-learning* dengan menggunakan berbagai alat teknologi, seperti *smartphone*, komputer dan *notebook*. *One of the government's instructions about activities or activities at home is learning activities. Learning should not stop even if the government instructs 14 days off for schools and campuses in Indonesia. Teaching and learning activities (KBM) are moved at home, but must still be controlled by the teacher or lecturer and parents, using distance learning.* Dengan kondisi ini menunjukkan adanya langkah pemerintah mengeluarkan kebijakan kepada masyarakat untuk tidak beraktivitas apapun diluar rumah, semua pekerjaan dilaksanakan dari rumah, termasuk kegiatan belajar dan mengajar (KBM).

Persoalan-persoalan yang dihadapi dalam pelaksanaan pendidikan jarak jauh dengan mengandalkan pemanfaatan jaringan internet atau daring diantaranya; ketimpangan akses teknologi dan jaringan internet antara kota

besar dan daerah; keterbatasan kompetensi guru dalam pemanfaatan aplikasi pembelajaran; dan relasi guru-peserta didik-orang tua dalam pembelajaran daring yang belum terintegrasi. Eskalasi teknologi di era globalisasi ini pendidikan tidak hanya dituntut fungsi dan perannya saja melainkan juga harus bertransformasi dengan kondisi dan tantangan di era milenial (Bali & Hajriyah, 2020). Oleh karena itu, perlu diadakan alternatif lain dalam mengadakan ruang belajar yang baik, efektif, dan efisien baik itu untuk guru maupun siswa dalam keadaan pandemik Covid-19 seperti sekarang ini.

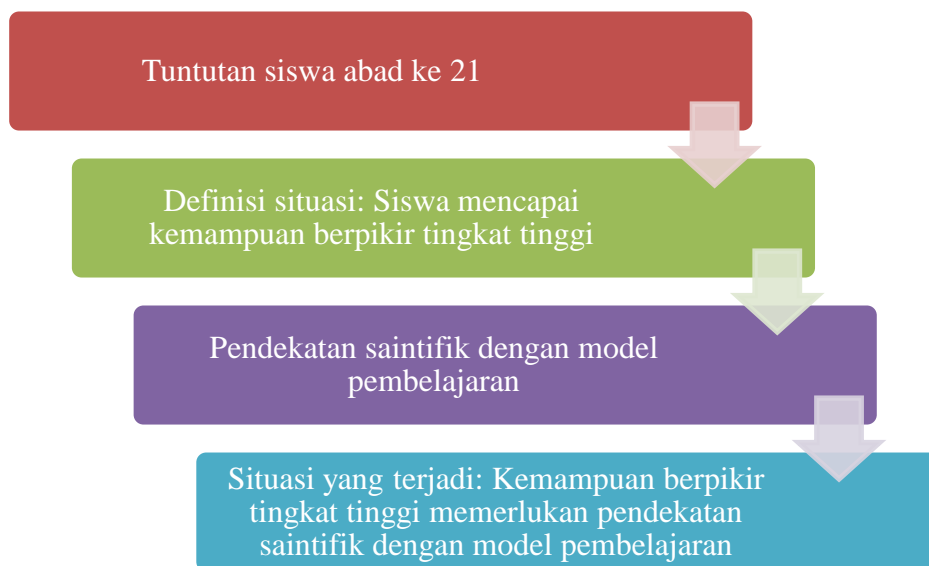
### C. Kerangka Teoretis

Kerangka teoretis merupakan gambaran yang berisi tentang hubungan antarvariabel atau antarfenomena yang menjadi obyek penelitian. Kerangka teoretis penelitian ini berisi: (1) penjelasan hubungan antarvariabel atau antarfenomena yang disusun berdasarkan hasil identifikasi dan kajian teori-teori, dan (2) sintesis teori sebagai kristalisasi dari berbagai teori yang disusun secara sistematis sehingga mampu memberikan penjelasan mengenai hubungan, pengaruh, dan/atau prediksi tentang suatu variabel atau fenomena. Adapun kerangka teoretis penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Alasan Secara Praktis

Alasan praktis peneliti melakukan penelitian ini adalah Pandemi Covid-19 membuat pemerintah memberlakukan program Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) untuk mengatasi masalah ini. Ternyata Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) kurang efektif karena siswa bosan dengan kelas *online* yang biasa saja dan berlangsung cukup lama. Sehingga perlu adanya inovasi pembelajaran untuk mencapai tuntutan siswa abad ke 21.



Gambar 2. Alasan Secara Teoretis

Salah satu tuntutan abad ke-21 adalah siswa mampu mencapai kemampuan berpikir tingkat tinggi (*Higher Ordered Thinking Skill*) yang dapat dicapai dengan menggunakan pendekatan saintifik (*Scientific Approach*) dengan model pembelajaran yang inovatif. Model pembelajaran juga merupakan suatu bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru (Helmiati, 2012:19). Salah satu pembelajaran inovatif yang diangkat dalam penelitian ini adalah model *Project Based Learning* (PjBL).

Alasan memilih model *Project Based Learning* adalah secara praktis harapannya siswa dapat lebih semangat dan memiliki motivasi belajar yang baik setelah penerapan pembelajaran berbasis proyek ini, sehingga pembelajaran *online* akibat kebijakan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dapat

berjalan dengan efektif dan menyenangkan bagi siswa. Pembelajaran *online* dapat kita sebut sebagai *e-learning*. Seok (2008:725) menyatakan bahwa “*e-learning is a new form of pedagogy for learning in the 21st century. E-teachers are e-learning instructional designer, facilitator of interaction, and subject matter experts*”, yang artinya *e-learning* adalah bentuk baru pedagogi untuk belajar di abad ke-21. E-guru adalah perancang pembelajaran *e-learning*, fasilitator interaksi, dan ahli materi pelajaran. Maka dalam hal ini guru sangat berperan penting bahkan menjadi peran utama dalam pelaksanaan *e-learning* karena guru merancang pembelajaran mulai dari perangkat pembelajaran, media pembelajaran, penyusunan soal-soal, penjadwalan dan pendistribusian soal dalam media *online*. Kemudian guru sebagai fasilitator interaksi dimana guru menyiapkan sebuah aplikasi yang akan digunakan guna memfasilitasi siswa dalam belajar dan berkomunikasi dengan guru. Terakhir guru sebagai ahli pelajaran dimana guru harus menguasai betul teknologi informasi dan komunikasi sehingga seluruh materi yang dikuasai guru dapat terdistribusi secara baik dan lancar dan mudah diterima oleh siswa.

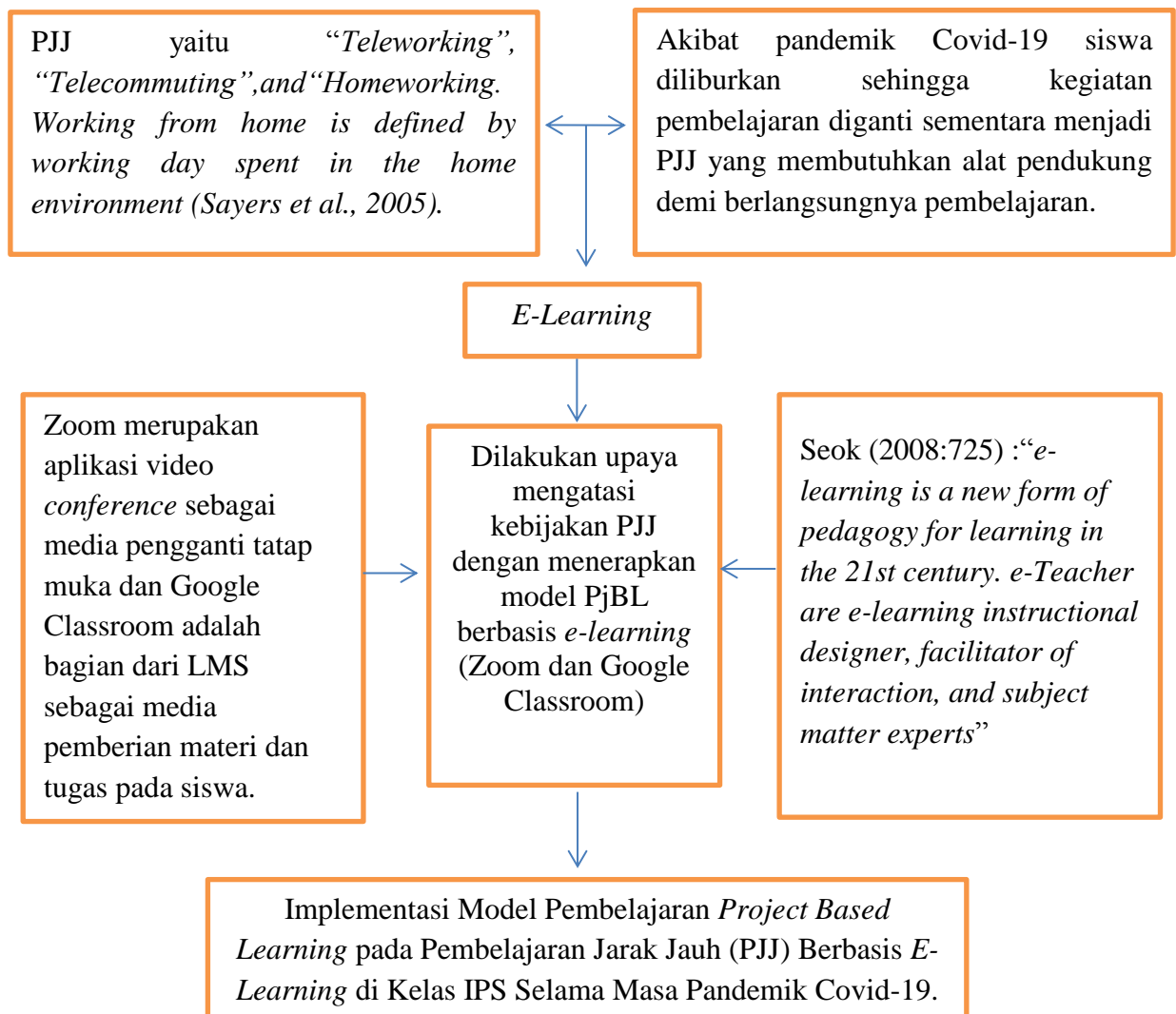
Adapun alasan teoretis peneliti mengambil model *Project Based Learning* ini adalah karena model ini merupakan salah satu jenis pembelajaran inovatif yang memotivasi siswa untuk memecahkan masalah dengan penyelidikan guna mencari informasi yang relevan. Menurut Ratumanan (2015:263) Model *Project Based Learning* (PjBL) atau pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang memberdayakan peserta didik untuk memperoleh pengetahuan dan pemahaman baru berdasar pengalamannya melaksanakan suatu aktivitas tertentu yang ditugaskan guru. Berdasarkan tugas atau proyek yang diberikan peserta didik melakukan aktivitas eksplorasi atau pengumpulan data, membuat sintesis atau elaborasi, membuat interpretasi, membuat materi presentasi, dan kemudian mempresentasikan hasil kerjanya.

Selain itu Menurut Boss dan Kraus dalam Abidin (2007:10) model pembelajaran berbasis proyek memiliki kelebihan atau keunggulan, yakni: 1) Model ini sifatnya terpadu dengan kurikulum menjadikan tidak membutuhkan tambahan apapun dalam menjalankannya; 2) Siswa terlibat dalam aktivitas dunia nyata dan mempraktikkan strategi otentik secara disiplin; 3) Siswa bekerja dengan berkolaborasi dalam menyelesaikan masalah yang penting untuk mereka; 4) Teknologi integrasi sebagai alat untuk penemuan, kolaborasi dan komunikasi dalam meraih tujuan pembelajaran penting dalam cara-cara baru; 5) Peningkatan kerja sama guru dalam merancang dan melakukan implementasi proyek-proyek yang melintasi batas-batas geografis atau bahkan melompat pada zona waktu.

#### **D. Kerangka Berpikir**

Kerangka berpikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai hal yang penting (Sugiyono, 2012:60). Ketidak tercapaian kompetensi siswa di sekolah salah satunya adalah karena pandemik Covid-19 yang menyebabkan pemerintah menghentikan sementara kegiatan pembelajaran siswa di sekolah. Untuk mengatasi masalah tersebut perlu dilakukan alternatif dan solusi yang tepat.

Pada penelitian ini akan membahas mengenai implementasi model *Project Based Learning* di kelas IPS, kemudian di area mana saja *Project Based Learning* diterapkan, dan respon siswa terhadap model *Project Based Learning* berbasis *e-learning* dengan media aplikasi Zoom Cloud Meeting dan Google Classroom yang mengarah pada minat dan motivasi belajar siswa. Kemudian apakah aplikasi dalam *e-learning* masih dapat digunakan ataukah tidak jika bukan dalam situasi pandemik. Adapun kerangka berpikir peneliti secara konseptual sebagai berikut:



Gambar 3. Kerangka Berpikir

### **BAB III**

#### **METODE PENELITIAN**

##### **A. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian yang digunakan dalam tulisan ini adalah deskriptif kualitatif. Pendekatan deskriptif kualitatif merupakan salah satu dari jenis penelitian yang termasuk dalam jenis penelitian kualitatif. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengungkapkan kejadian atau fakta, keadaan, fenomena, variabel dan keadaan yang terjadi saat penelitian berlangsung dengan menyuguhkan apa yang sebenarnya terjadi. Penelitian ini menafsirkan dan menguraikan data yang bersangkutan dengan situasi yang sedang terjadi, sikap serta pandangan yang terjadi di dalam suatu masyarakat, pertentangan antara dua keadaan atau lebih, hubungan antar variabel yang timbul, perbedaan antar fakta yang ada serta pengaruhnya terhadap suatu kondisi, dan sebagainya.

Menurut Nazir (1988) metode deskriptif merupakan suatu metode dalam meneliti status sekelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif ini adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antarfenomena yang diselidiki. Sedangkan menurut Sugiyono (2005) menyatakan bahwa metode deskriptif adalah suatu metode yang digunakan untuk menggambarkan atau menganalisis suatu hasil penelitian tetapi tidak digunakan untuk membuat kesimpulan yang lebih luas. Menurut Whitney (1960) metode deskriptif adalah pencarian fakta dengan interpretasi yang tepat.

Deskriptif kualitatif dalam penelitian ini yaitu mendeskripsikan hasil penelitian berupa penerapan sebuah model pembelajaran *Project Based Learning* atau pembelajaran berbasis proyek pada mata pelajaran IPS kelas VIII SMP. Maka hal yang akan dideskripsikan adalah bagaimana implementasi model pembelajaran ini selama diterapkan dalam

pembelajaran. Namun perbedaan penelitian ini dengan penelitian *Project Based Learning* yang lain adalah diterapkan saat pandemik Covid-19, sehingga yang akan menjadi poin pembahasan disini adalah bagaimana implementasi *Project Based Learning* ini dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) tentunya dengan *e-learning* sebagai media pelaksanaan model ini. Bagaimana kelebihan atau manfaat yang didapat, kekurangan yang muncul, serta kendala atas diterapkannya model ini. Selanjutnya pada area mana model *Project Based Learning* ini diterapkan? Maka rencana yang peneliti lakukan adalah pada materi IPS Kelas VIII Bab 3. Dan yang terakhir adalah bagaimana respon siswa terhadap model pembelajaran ini apakah siswa menyukai atau tidak? Memotivasi siswa untuk belajar atau tidak? Membantu siswa dalam memahami materi atau tidak? Membuat mereka menyukai pembelajaran IPS atau tidak? Efektif atau tidak jika diterapkan dalam Pembelajaran Jarak Jauh dengan *e-learning*.

## **B. Desain Penelitian**

Penelitian akan dilaksanakan pada siswa SMP kelas VIII. Siswa akan diberikan perlakuan berupa model *Project Based Learning* (PjBL) dengan ruang online. Pembelajaran tatap muka dibantu dengan platform Zoom Cloud Meeting dan pemberian materi, pemberian tugas, dan pengumpulan tugas dibantu dengan platform Google Classroom. Selama masa penelitian seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran dengan model *Project Based Learning* diamati oleh observer kemudian observer akan mengisi lembar observasi keterlaksanaan model. Begitu pula peneliti yang bertindak sebagai guru mengamati seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran siswa kemudian mengisi lembar observasi proses.

Saat pembelajaran siswa akan diberi perlakuan model *Project Based Learning* dengan sintaks sebagai berikut:

### **1. Penentuan pertanyaan mendasar**

Siswa diberikan pertanyaan mendasar berupa kasus tentang Pengembangan Ekonomi Maritim pada saat pembelajaran tatap muka



menggunakan platform Zoom Cloud Meeting. Kemudian bersama kelompok siswa menyusun hipotesis atau dugaan sementara pada saat *Activity Time* dan mengajukan hipotesis melalui kolom komentar di Google Classroom. Setelah itu guru melakukan pengecekan hipotesis dan menyetujui hipotesis yang dibuat oleh siswa.

2. Mendesain perencanaan proyek

Setelah mendapat persetujuan guru, siswa mendesain perencanaan proyek meliputi proyek apa yang akan mereka buat, alat, bahan, sumber, dan media yang digunakan untuk membuat proyek.

3. Menyusun jadwal

Siswa bersama guru menyusun jadwal pembuatan proyek dan mencantumkannya ke dalam rencana pembuatan proyek.

4. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek

Karena proyek dilaksanakan oleh siswa di luar jam pelajaran dan di rumah masing-masing, maka guru memonitor melalui Google Classroom dan media sosial berupa pesan Whats App Group.

5. Menguji hasil

Pengujian hasil dilaksanakan pada pertemuan berikutnya, dimana siswa melakukan pengujian produk mereka di hadapan guru dan kelompok lain pada saat kelas Zoom berlangsung dengan cara pemaparan bersama kelompok melalui *sharescreen*.

6. Mengevaluasi pengalaman

Evaluasi dilakukan setelah guru melakukan penilaian produk siswa pada kolom nilai di Google Classroom, kemudian pada saat *Checking Time* guru mengevaluasi seluruh rangkaian kegiatan pembelajaran dengan model Project Based Learning dan memberikan penguatan atas konsep IPS tentang Pengembangan Ekonomi Maritim dan Agrikultur di Indonesia.

Berikut merupakan skema dari sintaks atau tahapan pembelajaran dengan model *Project based Learning*:



Gambar 4. Sintaks *Project Based Learning*

Setelah rangkaian proses pembelajaran berbasis proyek ini selesai kemudian peneliti (guru) memberikan kuisioner kepada siswa terkait respon siswa (minat dan motivasi belajar siswa) terhadap pelaksanaan model *Project Based Learning* pada mata pelajaran IPS. Kuisioner tersebut diisi oleh siswa pada Google Form yang terlampir pada Kolom Tugas di Google Classroom. Di luar jam pelajaran peneliti (guru) melaksanakan wawancara semiterstruktur pada siswa terkait implementasi model *Project Based Learning*, respon siswa terhadap penerapan model *Project Based Learning*, dan tingkat pemahaman mereka terhadap materi Pengembangan Ekonomi Maritim dan Agrikultur di Indonesia.

### C. Fokus Penelitian

Fokus dalam penelitian ini meliputi objek atau subjek sasaran penelitian yang berupa pembelajaran IPS pada materi Pengembangan Ekonomi Maritim dan Agrikultur di Indonesia dengan media *e-learning* berupa Zoom Cloud Meeting dan Google Classroom pada siswa SMP kelas VIII. Penelitian ini dilaksanakan dengan menggunakan model *Project Based Learning* (PjBL) yaitu pembelajaran berbasis proyek. Waktu penelitian dilaksanakan pada saat siswa berada dalam situasi pandemik Covid-19 dimana siswa tidak bisa melaksanakan pembelajaran tatap muka di sekolah namun siswa berada dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) lebih tepatnya pada awal semester genap yaitu bulan Januari. Lokasi penelitian akan dilaksanakan di SMP Global Inbyra School Tegal yang berada di Jalan Kopol Suprpto No.8 Tegal. Di bawah ini merupakan gambar sekolah yang menjadi tempat penelitian.



Gambar 5. SMP Global Inbyra School Tegal

### D. Data dan Sumber Data Penelitian

Munculnya virus Corona yang menggemparkan warga dunia menimbulkan dampak diberbagai bidang, salah satu dampaknya adalah di bidang pendidikan. Pemerintah Indonesia menerapkan peraturan untuk

meliburkan siswa dan melakukan kegiatan pembelajaran di rumah secara *online*. Keadaan seperti ini harus disikapi positif oleh seorang guru dengan mengambil langkah yang tepat demi tetap berlangsungnya pembelajaran yang sesuai dengan tujuan bersama. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan (Mendikbud) Nadiem Makarim mendukung kebijakan pemerintah daerah (Pemda) yang meliburkan sekolah karena penyebaran virus Corona yang semakin mengkhawatirkan. “Dampak penyebaran Covid-19 akan berbeda dari satu wilayah dengan wilayah lainnya. Kami mendukung kebijakan (meliburkan sekolah) yang diambil Pemda,” ujar Nadiem, Minggu (15/3) Indozone.id.

Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 2 Tahun 2020 tentang Pencegahan dan Penanganan Covid-19 di lingkungan Kemendikbud dan Surat Edaran Nomor 3 Tahun 2020 tentang Pencegahan Covid-19 pada Satuan Pendidikan merupakan wadah dari kebijakan pelaksanaan pembelajaran dari rumah secara nasional sejak tanggal 16 Maret 2020 serta merekomendasikan para guru untuk melaksanakan pembelajaran secara *online* atau pembelajaran jarak jauh sejak tanggal 16 Maret 2020. Kemendikbud mendorong guru untuk tidak fokus mengejar target kurikulum semata selama masa darurat, melainkan juga membekali siswa akan kemampuan hidup yang sarat dengan nilai-nilai penguatan karakter. Tujuannya agar pembelajaran jarak jauh tidak membebani guru dan orang tua, terutama siswa sebagai seorang yang utama dalam pendidikan.

Hampir semua orang lantas melakukan *physical distancing* atau mengambil jarak demi memutus rantai penularan Covid-19. Tempat-tempat ibadah kini mulai sepi, agenda-agenda massa dihilangkan, karena SARS-CoV-2 pula istilah Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) menjadi melejit. Tidak hanya itu, sekolah dan kampus pun ikut melaksanakan program daring. Menyebarnya virus Corona juga memberikan dampak serius di sektor pendidikan, baik di Indonesia maupun di seluruh dunia. Pembelajaran Jarak Jauh tersebut dapat terlaksana dengan menggunakan bantuan pembelajaran *online* atau *online learning*. Pembelajaran *online* dapat dirumuskan sebagai

*“a large collection of computers in networks that are tied together so that many users can share their vast resources”* (Williams, 1999). Pengertian pembelajaran *online* meliputi aspek perangkat keras (infrastruktur) berupa seperangkat komputer yang saling berhubungan satu sama lain dan memiliki kemampuan untuk mengirimkan data, baik berupa teks, pesan, grafis, maupun suara. Dengan kata lain, pembelajaran *online* dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran melalui jaringan komputer yang saling terkoneksi dengan jaringan komputer lainnya ke seluruh penjuru dunia (Kitao, 1998). Menurut Waryanto (2006) Pembelajaran *online* pertama kali dikenal dari pengaruh perkembangan pembelajaran berbasis elektronik (*e-learning*) yang diperkenalkan oleh Universitas Illionis melalui sistem pembelajaran yang berbasis komputer.

Menurut Hartley (2001) *e-learning* merupakan suatu jenis belajar mengajar yang memungkinkan tersampainya bahan ajar ke siswa dengan menggunakan media internet, intranet atau media jaringan komputer lain. LearnFrame.com dalam *Glossary of e-learning Terms* (Glossary, 2001) menyatakan suatu definisi yang lebih luas bahwa *e-learning* adalah sistem pendidikan yang menggunakan aplikasi elektronik untuk mendukung belajar mengajar dengan media internet, jaringan komputer, maupun komputer *standalone*. *E-learning* dikenal oleh masyarakat sebagai media untuk melaksanakan pembelajaran jarak jauh. Pembelajaran Jarak Jauh dalam penelitian ini dilaksanakan pada siswa SMP kelas VIII.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data merupakan suatu teknik yang dilakukan dalam suatu penelitian untuk mengumpulkan atau mendapatkan suatu data. Teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan observasi (pengamatan) dan wawancara.

Dalam penelitian ini teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu:

1. Teknik Observasi

Menurut Sutrisno Hadi (1986) dalam buku Sugiyono (2012) teknik observasi (pengamatan) merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis. Teknik pengumpulan data dan observasi ada dua jenis yaitu observasi berperan serta dan observasi tidak berperan serta (partisipan).

Dalam penelitian ini menggunakan jenis observasi berperan serta (partisipan) dimana peneliti terlibat dalam kegiatan seseorang yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian. Observasi yang dilakukan merupakan teknik evaluasi atau menilai aktivitas guru model (peneliti) pada saat pelaksanaan pembelajaran apakah guru model telah melaksanakan seluruh kegiatan dengan sintaks *Project Based Learning* atau tidak dan observasi yang dilakukan oleh guru model (peneliti) terhadap proses pembelajaran siswa menggunakan model *Project Based Learning*. Penelitian ini menggunakan lembar observasi proses dan lembar observasi keterlaksanaan proyek yang di dalamnya sudah tercantum aspek-aspek yang harus dinilai dalam proyek tertuang dalam kolom-kolom untuk menuliskan tanda (V) sesuai standar yang ditentukan. Adapun instrumen observasi berupa lembar observasi ketercapaian model *Project Based Learning* dan lembar observasi proses *Project Based Learning*.

## 2. Wawancara

Data dapat diperoleh dengan suatu alat penelitian yang disebut dengan instrumen dengan kata lain instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya (Suharsimi, 2010: 265). Dalam penelitian ini instrumen berikutnya yang digunakan berupa wawancara. Wawancara dilakukan oleh guru model (peneliti) pada siswa tentang respon siswa terhadap penerapan model *Project Based Learning* pada materi “Pengembangan Ekonomi Maritim dan Agrikultur di Indonesia” dengan

media pendukung terlaksananya pembelajaran *online* yaitu platform Zoom Cloud Meeting dan Google Classroom.

Kegiatan wawancara yang akan dilakukan adalah wawancara semiterstruktur (*Semistucture Interview*). Jenis wawancara ini termasuk kategori *in-dept interview*, dimana dalam pelaksanaanya lebih bebas bila dibandingkan dengan wawancara terstruktur. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk menemukan permasalahan secara terbuka, dimana pihak yang diajak wawancara dimintai pendapat, dan ide-idenya. Wawancara dilakukan oleh guru model (peneliti) kepada siswa SMP kelas VIII. Wawancara yang diberikan menggunakan pedoman wawancara yaitu lembar pedoman wawancara tentang respon siswa terhadap penerapan model *Project Based Learning* pada materi IPS kelas VIII dengan bantuan *e-learning*. Adapun alat yang digunakan untuk melakukan wawancara adalah *handphone* sebagai media untuk wawancara dengan siswa menggunakan *video call* Whats App, kamera *handphone* untuk melakukan dokumentasi berupa foto, dan *recorder* pada *handphone* untuk merekam percakapan, dan laptop sebagai alat untuk merangkum hasil wawancara.

### 3. Kuisisioner

Menurut Singh (2006) Kuesioner adalah formulir yang disiapkan peneliti untuk kemudian didistribusikan untuk tujuan mendapatkan tanggapan. Menurut McMillan & Schumacher (2010) *A questionnaire is a written document containing prompts or questions that are used to obtain an individual's perceptions, attitudes, beliefs, values, perspectives, and other traits*. Sedangkan Menurut Nurdin, I., & Hartati, S., (2019) Angket (*questionnaire*) merupakan daftar pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden, dapat didistribusikan melalui jasa pengiriman untuk diisi dan dikembalikan atau bisa juga diisi di bawah pengawasan peneliti. Jenis angket yang digunakan adalah angket tertutup (*closed questionnaire*) dimana dalam

angket ini jawabannya sudah tersedia, dan responden hanya tinggal memilih.

#### **F. Teknik Keabsahan Data**

Dalam penelitian kualitatif, instrumen pengumpul data adalah peneliti sendiri. Dengan segala kekurangannya, peneliti sebagai instrumen pengumpul data tidak perlu diuji. Namun data yang dikumpulkan harus diuji keabsahannya agar diperoleh data yang benar-benar objektif dan valid. Kata validitas berasal dari Bahasa Inggris yang bermakna “memunculkan objektivitas”, dan “dengan menggunakan dasar yang kuat”. Dalam ilmu penelitian, terdapat dua validitas utama, yaitu validitas internal dan validitas eksternal. Validitas internal didefinisikan sebagai validitas dimana hubungan dua variable bersifat kausal. Definisi lain mengatakan tingkatan dimana hasil penelitian dapat dipercaya kebenarannya.

Secara teori, tingkat validitas internal dipengaruhi oleh faktor-faktor: a) history dikarenakan faktor eksternal mempengaruhi hasil penelitian; b) maturasi atau adanya perubahan dalam diri responden karena perubahan waktu; c) tesing atau tes yang mempengaruhi responden dalam menjawab pertanyaan yang diberikan; d) alat ukur atau instrumentation yang berkaitan dengan penggantian alat ukur selama penelitian dilakukan; e) seleksi yang merupakan akibat yang mempengaruhi hasil penelitian dikarenakan prosedur proses pemilihan responden dan e) mortalitas atau efek dikarenakan hilangnya responden yang sedang diteliti karena alasan tertentu (creswell, 2008).

Validitas eksternal didefinisikan sebagai tingkatan dimana hasil-hasil penelitian dapat digeneralisasi kedalam populasi, latar penelitian dan kondisi-kondisi lainnya yang mirip (Cosenza,1985, hal 108) dan waktu yang berbeda. Reliabilitas merujuk pada konsistensi pengukuran dimana hasil yang serupa terhadap berbagai bentuk instrumen yang sama atau cara pengumpulan data. Cara lain untuk konsep keandalan adalah untuk menentukan sejauh mana suatu tindakan bebas dari kesalahan. Jika



memiliki sedikit kesalahan instrumen ini dapat diandalkan, dan jika ia memiliki jumlah besar kesalahan maka alat itu tidak bisa diandalkan. Kita dapat mengukur kesalahan dengan memperkirakan seberapa konsisten sifat yang dinilai (Mc Millan & Schumacher, 2001).

Agar dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, seperangkat instrumen penelitian yang akan digunakan, diuji terlebih dahulu validitas dan reliabilitasnya. Alat ukur tersebut dikatakan valid apabila alat ukur dapat benar-benar mengukur apa yang hendak diukur dan disebut reliabel jika alat ukur tersebut dapat menunjukkan stabilitas, konsistensi, kemungkinan memprediksi dan akurasi. Dalam pengujian keabsahan data metode penelitian kualitatif menggunakan istilah yang berbeda dengan penelitian kuantitatif yang ditunjukkan pada tabel berikut.

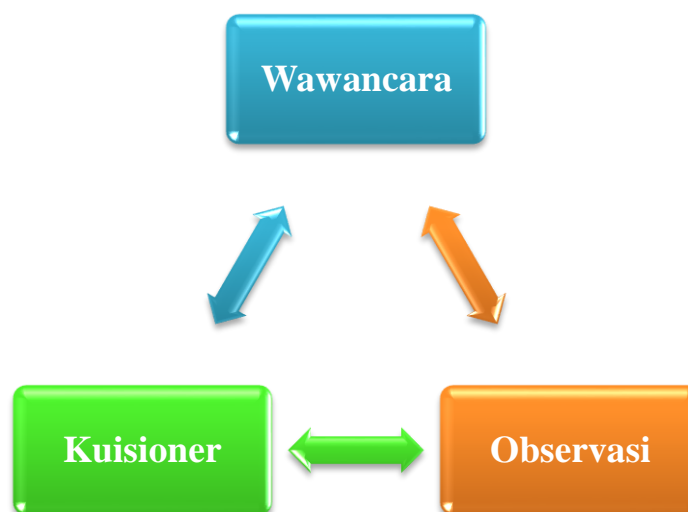
**Tabel 3.1 Perbedaan Istilah Pengujian Keabsahan Data**

Aspek	Metode Kuantitatif	Metode Kualitatif
<b>Nilai kebenaran</b>	Validitas Internal	<i>Credibility</i> (Kredibilitas)
<b>Penerapan</b>	Validitas Eksternal (generalisasi)	<i>Transferability</i> (keterahlian)
<b>Konsistensi</b>	Reliabilitas	<i>Auditability, dependability</i>
<b>Naturalis</b>	Obyektivitas	<i>Confirmability</i> (dikonfirmasi)

Jadi uji keabsahan data dalam penelitian kualitatif ini meliputi uji *Credibility* (validitas internal), *Transferability* (validitas eksternal), *dependability* (reliabilitas), dan *Confirmability* (obyektivitas). Adapun penjabaran uji keabsahan data sebagai berikut:

1. Uji Kredibilitas

Menurut Sugiyono (2012: 270) uji kredibilitas data atau kepercayaan terhadap data hasil penelitian kualitatif antara lain dilakukan dengan perpanjangan pengamatan, peningkatan ketekunan dalam penelitian, triangulasi, diskusi dengan teman sejawat, analisis kasus negatif, dan *membercheck*. Adapun jenis uji kredibilitas dalam penelitian ini adalah triangulasi. Triangulation is qualitative cross-validation. It assesses the sufficiency of the data according to the convergence of multiple data sources or multiple data collection procedures (William Wiersma, 1986). Triangulasi dalam pengujian kredibilitas ini diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara, dan berbagai waktu. Triangulasi yang digunakan oleh peneliti adalah triangulasi teknik. Cara yang dilakukan dalam triangulasi teknik adalah dengan mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda, yaitu data diperoleh peneliti dengan cara wawancara dan observasi, lalu dicek dengan kuisioner. Jika dengan tiga teknik pengujian kredibilitas data tersebut menghasilkan data yang berbeda-beda maka peneliti melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang bersangkutan dan untuk memastikan data mana yang dianggap benar, atau mungkin semuanya benar karena sudut pandangnya berbeda-beda. Triangulasi pengumpulan data dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 9. Triangulasi Teknik Pengumpulan Data.

## 2. Pengujian *Transferability*

Menurut Sugiyono (2012: 276) *Transferability* merupakan validitas eksternal yang menunjukkan derajat ketepatan atau dapat diterapkannya hasil penelitian ke populasi dimana sampel tersebut diambil. Nilai transfer ini berkenaan dengan pertanyaan, hingga mana hasil penelitian dapat diterapkan atau digunakan dalam situasi lain. Nilai transfer bergantung pada pemakai, hingga manakal hasil penelitian tersebut dapat digunakan dalam konteks situasi sosial lain. Peneliti sendiri tidak menjamin “validitas eksternal” ini. Oleh karena itu, supaya orang lain dapat memahami hasil penelitian kualitatif sehingga ada kemungkinan untuk menerapkan hasil penelitian tersebut, maka peneliti dalam membuat laporannya akan memberikan uraian yang rinci, jelas, sistematis, dan dapat dipercaya. Dengan demikian maka pembaca menjadi jelas untuk mengaplikasikan hasil penelitian pada tempat lain. Apabila pembaca laporan penelitian memperoleh gambaran yang sedemikian jelasnya, “semacam apa” suatu hasil penelitian dapat diberlakukan (*transferability*), maka laporan tersebut memenuhi standar transferabilitas (Sanafiah Faisal, 1990).

## 3. Pengujian *Dependability*

Suatu penelitian yang reliabel adalah apabila orang lain dapat mengulangi/ mengaplikasi proses penelitian tersebut. Dalam penelitian kualitatif, uji *dependability* dilakukan dengan melakukan audit terhadap keseluruhan proses penelitian. Caranya dilakukan oleh auditor yang independen, atau pembimbing untuk mengaudit keseluruhan aktivitas peneliti dalam melakukan penelitian. Bagaimana peneliti mulai menentukan masalah/fokus, memasuki lapangan, menentukan sumber data, melakukan analisis data, melakukan uji keabsahan data, sampai membuat kesimpulan harus dapat ditunjukkan oleh peneliti. Jika peneliti tak mempunyai data dan tak dapat menunjukkan “jejak aktivitas

lapangannya”, maka depenabilitas penelitiannya patut diragukan (Sanafiah Faisal, 1990).

#### 4. Pengujian *Confirmability*

Pengujian *confirmability* dikatakan obyektif bila hasil penelitian telah disepakati banyak orang. Dalam penelitian kualitatif ini, uji *confirmability* mirip dengan uji *dependability*, sehingga pengujiannya dapat dilakukan secara bersamaan. Menguji *confirmability* berarti menguji hasil penelitian, dikaitkan dengan proses yang dilakukan. Bila hasil penelitian merupakan fungsi dari proses penelitian yang dilakukan, maka penelitian tersebut telah memenuhi standar *confirmability*. Maka dalam penelitian jangan sampai proses tidak ada tetapi hasilnya ada. (Sugiyono, 2012: 277).

### G. Teknik Analisis Data

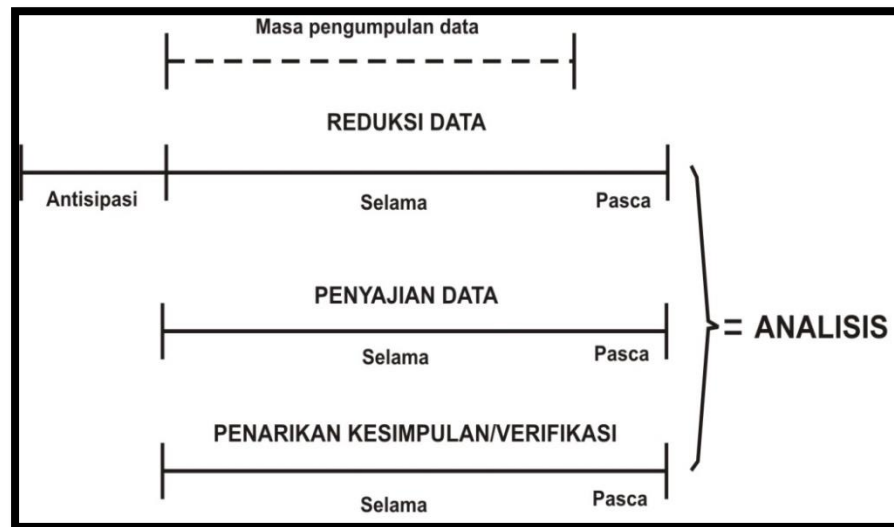
Dalam penelitian kualitatif teknik analisis data dilakukan bersamaan dengan pengumpulan data. Tahapan dalam penelitian kualitatif adalah tahap memasuki lapangan dengan *grand tour* dan *monitor question*, analisis datanya dengan analisis domain. Tahap berikutnya adalah menentukan fokus, teknik pengumpulan data dengan *minitour question*, analisis data dilakukan dengan analisis taksonomi. Berikutnya pada tahap *selection*, pertanyaan yang digunakan adalah pertanyaan struktural, analisis data dengan analisis komponensial setelah itu analisis tema. Analisis yang digunakan dalam penelitian kualitatif ini adalah analisis data menurut Miles dan Huberman yang dilakukan secara interaktif melalui proses *data reduction*, *data display*, dan *verification*. Adapun analisis data dilakukan dalam dua tahap yaitu analisis data sebelum di lapangan dan analisis data selama di lapangan, berikut uraiannya:

### 1. Analisis Data Sebelum di Lapangan

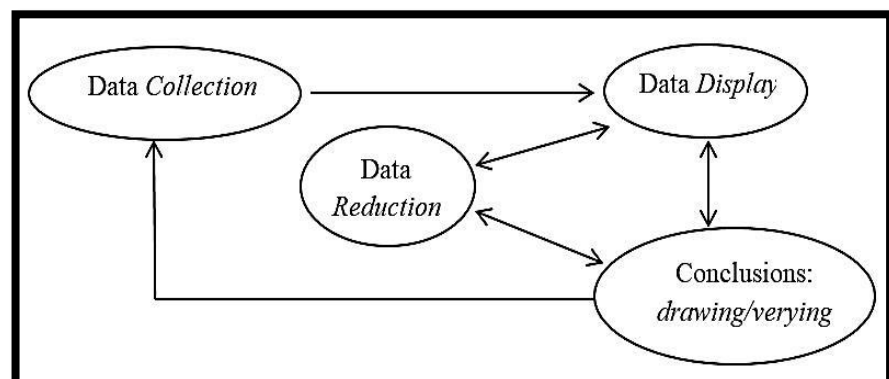
Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti terlebih dahulu melakukan pengamatan di lingkungan sekolah khususnya pada siswa kelas VIII SMP. Menurut Sugiyono, 2012: 245) Analisis dilakukan terhadap data hasil studi pendahuluan, atau data sekunder, yang akan digunakan untuk menentukan fokus penelitian. Namun demikian fokus penelitian ini masih bersifat sementara, dan akan berkembang setelah peneliti masuk dan selam di lapangan. Berdasarkan pengamatan (observasi) yang dilakukan peneliti sebelum di lapangan maka peneliti akan mengajukan proposal penelitian dengan memilih model *Project Based Learning* sebagai upaya mengatasi masalah yang terjadi pada pembelajaran *online* IPS SMP Global Inbyra School. Setelah peneliti masuk ke dalam kelas *online* dan menerapkan model pembelajaran ternyata model tersebut tidak efektif maka peneliti tidak akan membatalkan penelitian ini karena fokus penelitian bersifat sementara dan akan berkembang setelah di lapangan. Jika fokus penelitian yang dirumuskan pada proposal tidak ada di lapangan, maka peneliti akan merubah fokus penelitian, namun apabila fokus penelitian sesuai dengan proposal maka pembahasan akan dilanjutkan sesuai dengan fokus.

### 2. Analisis Data di Lapangan

Analisis yang dilakukan peneliti di lapangan dengan menggunakan model Miles and Huberman yang dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Saat wawancara peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Miles dan Huberman (1984) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh. Aktivitas yang dilakukan dalam analisis data yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclution drawing/verification*. Langkah yang dilakukan sebagai berikut:



Gambar 10. Komponen dalam Analisis Data (*Flow Model*)



Gambar11. Komponen dalam Analisis Data (*interactive model*)

#### 1. Reduksi Data (*Data Reduction*)

Reduksi data merupakan penyederhanaan, penggolongan, dan membuang yang tidak perlu data sedemikian rupa sehingga data tersebut dapat menghasilkan informasi yang bermakna dan memudahkan dalam penarikan kesimpulan. Banyaknya jumlah data dan kompleksnya data, diperlukan analisis data melalui tahap reduksi. Tahap reduksi ini dilakukan untuk pemilihan relevan atau tidaknya data dengan tujuan akhir.

## 2. Penyajian Data (*Data Display*)

Penyajian data merupakan kegiatan saat sekumpulan data disusun secara sistematis dan mudah dipahami, sehingga memberikan kemungkinan menghasilkan kesimpulan. Bentuk penyajian data kualitatif ini berupa teks naratif (berbentuk catatan lapangan), matriks, grafik, jaringan ataupun bagan. Melalui penyajian data tersebut, maka nantinya data akan terorganisasikan dan tersusun dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah dipahami.

## 3. Kesimpulan (*Conclusion Drawing/Verification*)

Penarikan kesimpulan dan verifikasi data merupakan tahap akhir dalam teknik analisis data kualitatif ini, yang dilakukan melihat hasil reduksi data tetap mengacu pada tujuan analisis hendak dicapai. Tahap ini bertujuan untuk mencari makna data yang dikumpulkan dengan mencari hubungan, persamaan, atau perbedaan untuk ditarik kesimpulan sebagai jawaban dari permasalahan yang ada. Kesimpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara, dan memungkinkan mengalami perubahan apabila tidak ditemukan bukti yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Tetapi apabila kesimpulan yang dikemukakan pada tahap awal didukung oleh bukti-bukti yang valid, maka kesimpulan yang dihasilkan merupakan kesimpulan yang kredibel. Verifikasi dimaksudkan agar penilaian tentang kesesuaian data dengan maksud yang terkandung dalam konsep dasar analisis tersebut lebih tepat dan obyektif.

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) menjadi sebuah kajian dalam penelitian ini karena melihat kondisi pandemik Covid-19 ini pembelajaran tidak dapat berlangsung normal seperti pada umumnya. Pembelajaran Jarak Jauh mengalami pola yang berbeda-beda di setiap wilayah. Namun kebanyakan pembelajaran tidak maksimal karena kegiatan pembelajaran digantikan dengan pemberian tugas pada siswa kemudian dikumpulkan pada guru menggunakan media Whats App. Terdapat pola lain yaitu sistem pengambilan tugas secara kolektif selama satu minggu setelah itu siswa belajar di rumah setiap pekan tugas dikumpulkan. Berdasarkan hasil penelitian Supartono (2015) yang berjudul Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantuan *E-Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa yang menyatakan bahwa penerapan pembelajaran berbasis proyek berbantuan *e-learning* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Peneliti mencoba mengembangkan penelitian sebelumnya dengan menerapkan model pembelajaran berbasis proyek atau *Project Based Learning* yang berfokus pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) untuk membangun semangat belajar siswa dan mengurangi tingkat kejenuhan siswa akibat pembelajaran daring, dimana siswa belajar dengan serangkaian tahap atau sintaks: 1) Tahap penentuan pertanyaan mendasar; 2) Mendisain perencanaan proyek; 3) Menyusun jadwal; 4) Monitor pembuatan proyek; 5) Melakukan penilaian; 6) Evaluasi.

Refsi Insani (2018) yang berjudul Pengaruh Model *Project Based Learning* (PjBL) Terhadap Kemampuan Komunikasi dan Berpikir Kreatif menyatakan bahwa model pembelajaran berbasis proyek (*Project Based Learning*) berpengaruh terhadap hasil belajar siswa kelas VII di SMPN 1 Sungai Beremas. Karena model pembelajaran ini dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah



penerapan model pembelajaran proyek (*Project Based Learning*) memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa dengan materi kehidupan masyarakat pada masa Hindu-Budha. Karena situasi dan kondisi yang terjadi saat ini masih di dalam Pandemi Covid-19 sehingga termasuk dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) maka perbedaan yang terdapat pada penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah penelitian tidak dilakukan di dalam ruang kelas secara tatap muka langsung namun dilaksanakan dalam ruang *online* atau *e-learning*.

Tidak hanya sebatas menerapkan pembelajaran *online* atau *e-learning*, namun peneliti menggunakan media Zoom Cloud Meeting sebagai pengganti tatap muka dan Google Classroom sebagai media pemberian materi, pemberian tugas, dan pengumpulan tugas. Hal tersebut sebagai pengembangan penelitian terdahulu. Referensi berikutnya adalah penelitian Zaenal Abidin (2020) yang berjudul Pembelajaran Online Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar Di Tengah Pandemi Covid-19 menyatakan bahwa salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat memaksimalkan pembelajaran *online* adalah pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran ini memberikan peluang kepada peserta didik untuk mempelajari konsep secara mendalam sekaligus juga dapat meningkatkan hasil belajar mereka. Perbedaan dengan penelitian Zaenal Abidin (2020) adalah area penelitian ini spesifik pada konsep Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Selain itu media *e-learning* yang digunakan adalah spesifik pada platform Zoom Cloud Meeting dan Google Classroom.

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian deskriptif kualitatif ini adalah Observasi, Wawancara, dan Kuisioner. Observasi dilakukan oleh peneliti yang bertindak sebagai guru IPS dan juga dua orang observer yang mengobservasi peneliti selama pelaksanaan penelitian. Wawancara dilakukan pada seluruh siswa *Secondary 2* dengan dua macam instrumen yaitu lembar observasi Keterlaksanaan *Project Based Learning* dan lembar observasi proses pembelajaran dengan *Project Based Learning*. Pertanyaan dalam wawancara berbentuk pertanyaan yang memerlukan

jawaban siswa berupa uraian. Pertanyaan dalam wawancara telah disiapkan terlebih dahulu menggunakan pedoman wawancara respon siswa terhadap penerapan model *Project Based Learning*. Setelah memiliki data menggunakan instrumen penelitian, selanjutnya peneliti melakukan analisis data yang dilakukan sebanyak dua tahap yaitu analisis data sebelum di lapangan dan analisis data selama di lapangan, berikut penjabarannya:

#### 1. Analisis Data Sebelum di Lapangan

Peneliti adalah seorang guru IPS yang mengajar di SMP Global Inbyra School Tegal. Sebelum melakukan penelitian ini, peneliti terlebih dahulu melakukan pengamatan di lingkungan sekolah khususnya pada siswa SMP. Sekolah ini telah mengikuti program pemerintah yaitu melaksanakan Pembelajaran jarak Jauh (PJJ) dengan media Zoom Cloud Meeting dan juga Google Classroom, namun di dalam pelaksanaannya siswa kerap menyampaikan bahwa mereka merasakan kejenuhan dalam belajar karena pembelajaran dengan metode yang sama dilaksanakan dalam waktu yang cukup lama sejak awal pandemik hingga sekarang. Pembelajaran terkesan monoton dan banyaknya tugas yang bersifat *text book* membuat siswa terbebani dan tidak enjoy dalam melakukan pembelajaran. Berdasarkan pengamatan (observasi) yang dilakukan peneliti sebelum di lapangan maka peneliti berusaha melakukan penelitian dengan memilih model *Project Based Learning* sebagai upaya mengatasi masalah yang terjadi pada pembelajaran IPS SMP Global Inbyra School Tegal.

#### 2. Analisis Data di Lapangan

Analisis yang dilakukan peneliti di lapangan dengan menggunakan model Miles and Huberman yang dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Saat wawancara peneliti sudah melakukan analisis terhadap jawaban yang diwawancarai. Miles dan Huberman (1984) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan

secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya jenuh. Aktivitas yang dilakukan dalam analisis data yaitu *data reduction*, *data display*, dan *conclusion drawing/verification*. Langkah yang dilakukan sebagai berikut:

a. *Data Reduction* (reduksi data)

Reduksi data untuk lembar keterlaksanaan *Project Based Learning* sebagai berikut:

Kegiatan Pembelajaran	Keterlaksanaan	
	Obs 1	Obs2
<b>Pendahuluan</b>		
a. Pengucapan salam, doa, dan pengecekan kehadiran siswa.	√	√
b. Pemberian apersepsi kepada siswa.	√	√
c. Penyampaian KD yang harus dicapai siswa.	√	√
d. Pemberian <i>Pretest</i> di Google Classroom.	√	√
<b>Inti</b>		
Tahap 1: Penentuan pertanyaan mendasar	√	√
a. Pemberian pertanyaan (kasus) dasar.		
b. Siswa mencermati kasus, membuat hipotesis.	√	√
Tahap 2: Mendisain perencanaan proyek	√	√
c. Diskusi dan mengajukan hipotesis melalui kolom komentar di Google Classroom.		
d. Merancang alat dan bahan serta langkah kerja yang akan digunakan ketika bereksperimen saat jam Aktivitas.	√	√
e. Penyetujuan perencanaan proyek pada saat jam <i>Checking</i>	√	√
Tahap 3: Menyusun jadwal	√	√
f. Penepakatan proyek selesai dalam waktu 1 minggu.		
g. Saat Zoom meeting mendesain perencanaan proyek.	√	√
h. Saat jam Aktivitas menyusun dan melakukan eksperimen.	√	√
i. Pengumpulan laporan, presentasi hasil dengan <i>sharescreen</i> .	√	√
Tahap 4: Monitor pembuatan proyek	-	-
j. Pengamatan pembuatan proyek siswa.		
k. Pemberian referensi alat, bahan proyek dalam kehidupan.	√	√
l. Pemberian arahan pada siswa cara mengumpulkan data.	√	√
Tahap 5: Melakukan Penilaian	√	√
m. Penilaian hasil proyek video siswa.		
Tahap 6: Evaluasi	√	√
n. Perwakilan kelompok menyampaikan hasil ekperimenya.		
o. Penilaian presentasi siswa.	√	√
p. Penguatan pada jawaban siswa dengan konsep yang tepat.	√	√
<b>Penutup</b>		
a. Penarikan kesimpulan	√	√
b. Pemberian <i>Posttest</i> di Google Classroom.	√	√
c. Pemberian kata-kata motivasi pada siswa.	√	√
d. Penutupan pembelajaran dengan memberi salam.	√	√

**Tabel 4.1 Data Reduksi Observasi Keterlaksanaan *Project***

***Based Learning***

Reduksi data untuk lembar observasi proses *Project Based Learning* sebagai berikut:

Indikator Observasi Proses PjBL		Kelompok			
		1	2	3	4
<b>1. Kognitif</b>					
a.	Pengamatan (dapat menunjukkan, membandingkan, dan menghubungkan kasus yang diberikan dengan kehidupan sehari-hari).	4	3	4	4
b.	Ingatan (dapat menyebutkan dan menunjukkan keterkaitan kasus dengan materi pembelajaran).	4	3	3	4
c.	Pemahaman (dapat menjelaskan dan mendefinisikan jawaban atas dugaan sementara/hipotesis).	4	4	4	4
d.	Penerapan (dapat memberikan contoh dan dapat menggunakan secara tepat konsep pengembangan ekonomi maritim dengan kasus yang diberikan).	4	4	3	3
e.	Analisis (dapat mengklasifikasikan atau memilah-milah proyek yang akan dibuat untuk membuktikan hipotesis).	4	3	3	4
f.	Sintesis (dapat menghubungkan, menyimpulkan, dan menggeneralisasi hasil dari proyek yang telah dibuat untuk membuktikan hipotesis).	4	3	4	4
<b>2. Afektif</b>					
a.	Penerimaan (menunjukkan sikap menerima akan tugas proyek yang diberikan).	4	4	4	4
b.	Sambutan (kesediaan partisipasi dan terlibat dalam membuktikan hipotesis menggunakan proyek).	4	4	4	4
c.	Apresiasi (menganggap penting dan bermanfaat hasil dari penyelesaian kasus menggunakan proyek).	3	3	3	3
d.	Internalisasi (mengetahui dan meyakini bahwa hasil dari penelitian dapat membuktikan hipotesis).	4	4	4	4
e.	Karakterisasi (menerapkan hasil pembahasan kasus dalam pribadi dan perilaku sehari-hari).	3	3	3	3
<b>3. Psikomotorik</b>					
a.	Ketrampilan bergerak dan bertindak (mengkoordinasikan, gerak mata, tangan, dan kaki dalam melakukan tugas proyek).	4	4	4	4
b.	Kecakapan (mengucapkan, membuat mimik, dan gerakan jasmani dalam mempresentasikan hasil kerja proyek).	4	4	4	4

**Tabel 4.2 Data Reduksi Observasi Proses *Project Based Learning***

Reduksi data untuk lembar kuisisioner respon siswa terhadap penerapan model *Project Based Learning* sebagai berikut:

Pertanyaan	SS	S	KS	TS
Merencanakan proyek yang akan dibuat.	3	2	0	0
Mengumpulkan info dari buku/internet sebagai sumber pembuatan proyek.	4	1	0	0
Menyenangi pembelajaran IPS dengan model PjBL.	0	5	0	0
Pembelajaran IPS dengan model PjBL tersebut memberikan kesempatan untuk memahami materi lebih baik.	1	4	0	0
Pembelajaran IPS dengan model PjBL tersebut membuat lebih aktif dibanding sebelumnya.	1	3	1	0
Tidak menyukai pembelajaran IPS dengan model PjBL.	0	0	3	2
Dengan adanya pertanyaan yang disajikan dalam worksheet menjadi pedoman bagi siswa dalam pengerjaan proyek.	2	3	0	0
Pembelajaran yang diikuti membuat lebih sulit memahami pelajaran.	0	0	3	2
Peran guru sangat membantu ketika mendapat kesulitan dalam mengerjakan proyek.	4	1	0	0
Dengan adanya tugas proyek membuat lebih kreatif.	2	3	0	0
Senang apabila selama belajar IPS ada diskusi dengan teman sekelompok.	2	1	2	0
Kesempatan berdiskusi dan belajar dengan teman kelompok membuat lebih memahami materi dan mudah dalam mengerjakan proyek.	0	1	4	0
Tidak menyukai diskusi dan belajar berkelompok saat pembelajaran.	0	0	2	3
Melalui proyek dan diskusi membantu memahami materi pelajaran.	4	1	0	0
Aktifitas kelompok mendorong untuk saling bertanya dan mengemukakan pendapat atau gagasan.	4	1	0	0
Suasana kelas pada saat pembelajaran berlangsung menyenangkan.	0	5	0	0
Arahan-arahan dari guru membuat lebih aktif.	1	4	0	0
Ingin pembelajaran seperti ini digunakan dalam materi IPS yang lain.	1	4	0	0
Materi Pengembangan Ekonomi Maritim dan Agrikultur di Indonesia lebih menarik dengan model PjBL.	0	5	0	0
Setelah mengikuti pembelajaran dengan model yang telah dilaksanakan menjadi senang belajar IPS.	0	4	1	0

**Tabel 4.3 Data Reduksi Kuisisioner Respon Siswa Terhadap Model *Project Based Learning***

b. *Data Display* (penyajian data)

Penyajian data untuk lembar observasi proses *Project Based Learning* sebagai berikut:

Indikator observasi siswa	Keterangan
<b>1. Kognitif</b>	
a. Pengamatan	Dapat mengamati
b. Ingatan	Dapat mengingat
c. Pemahaman	Dapat memahami
d. Penerapan	Dapat menerapkan
e. Analisis	Dapat menganalisis
f. Sintesis	Dapat mensintesis
<b>2. Afektif</b>	
a. Penerimaan	Dapat menerima
b. Sambutan	Dapat menyambut
c. Apresiasi	Kurang dapat mengapresiasi
d. Internalisasi	Dapat menginternalisasi
e. Karakterisasi	Kurang dapat mengkarakterisasi
<b>3. Psikomotorik</b>	
a. Ketrampilan bergerak dan bertindak	Dapat bergerak dan bertindak
b. Kecakapan	Dapat memiliki kecakapan

**Tabel 4.4 Display data observasi proses *Project Based Learning***

Penyajian data untuk lembar observasi keterlaksanaan *Project Based Learning* sebagai berikut:

Kegiatan Pembelajaran	Keterlaksanaan sintaks
<b>1. Pendahuluan</b>	Terlaksana
<b>2. Inti</b>	Terlaksana
a. Tahap 1: Penentuan pertanyaan mendasar	Terlaksana
b. Tahap 2: Mendisain perencanaan proyek	Terlaksana
c. Tahap 3: Menyusun jadwal	Terlaksana
d. Tahap 4: Monitor pembuatan proyek	Terlaksana
e. Tahap 5: Melakukan Penilaian	Terlaksana
f. Tahap 6: Evaluasi	Terlaksana
<b>3. Penutup</b>	Terlaksana

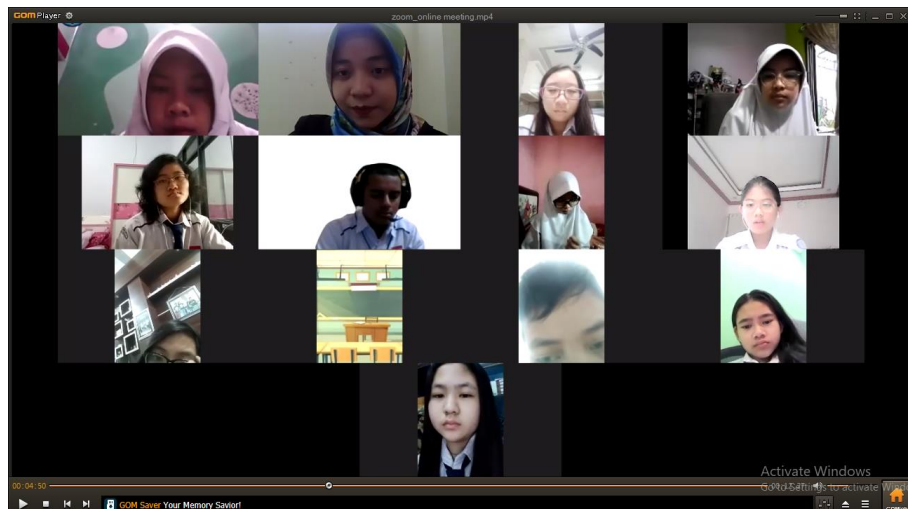
**Tabel 4.5 Display data observasi keterlaksanaan PjBL**

Penyajian data untuk kuisioner respon siswa terhadap penerapan *Project Based Learning* sebagai berikut:

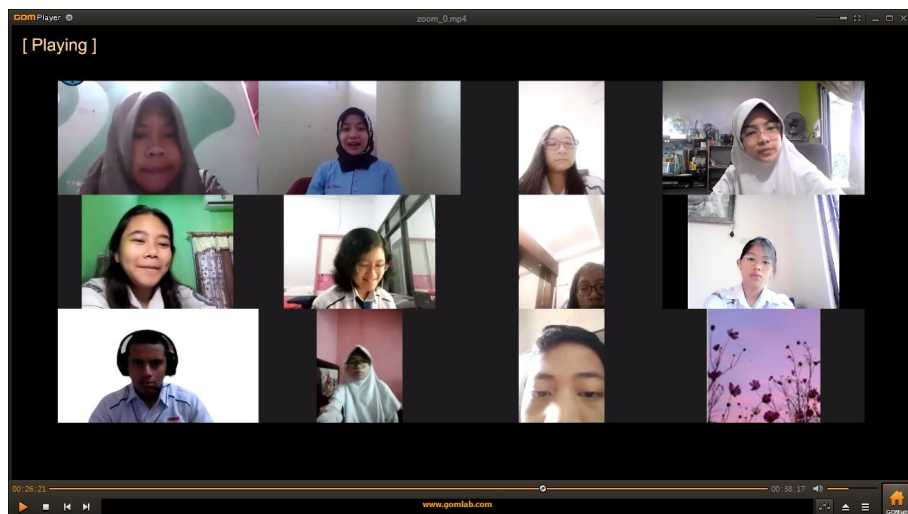
Pertanyaan	SS	S	KS	TS
Merencanakan proyek yang akan dibuat.	3	2	0	0
Mengumpulkan informasi dari buku atau internet sebagai sumber pembuatan proyek.	4	1	0	0
Menyenangi pembelajaran IPS dengan model PjBL yang telah dilaksanakan.	0	5	0	0
Pembelajaran IPS dengan model PjBL tersebut memberikan siswa kesempatan untuk memahami materi lebih baik.	1	4	0	0
Pembelajaran IPS dengan model PjBL tersebut membuat siswa lebih aktif dibanding sebelumnya.	1	3	0	0
Menyukai pembelajaran IPS dengan model PjBL.	2	3	0	0
Dengan adanya pertanyaan yang disajikan dalam worksheet menjadi pedoman bagi siswa dalam pengerjaan proyek.	2	3	0	0
Pembelajaran dengan PjBL membuat siswa lebih mudah memahami pelajaran.	2	3	0	0
Peran guru sangat membantu siswa ketika mendapat kesulitan dalam mengerjakan proyek.	4	1	0	0
Dengan adanya tugas proyek membuat siswa lebih kreatif.	2	3	0	0
Siswa senang belajar IPS, ada diskusi dengan teman sekelompok.	2	1	0	0
Kesempatan berdiskusi dan belajar dengan teman kelompok membuat siswa lebih memahami materi dan mudah dalam mengerjakan proyek.	0	1	0	0
Siswa menyukai diskusi dan belajar secara berkelompok dalam proses pembelajaran.	0	2	0	0
Melalui proyek dan diskusi membantu siswa dalam memahami materi	4	1	0	0
Aktifitas kelompok mendorong siswa untuk saling bertanya dan mengemukakan pendapat atau gagasan.	4	1	0	0
Suasana kelas pada saat pembelajaran berlangsung menyenangkan.	0	5	0	0
Arahan-arahan dari guru membuat siswa lebih aktif.	1	4	0	0
Siswa ingin pembelajaran PjBL digunakan dalam materi IPS yang lain.	1	4	0	0
Materi Pengembangan Ekonomi Maritim dan Agrikultur di Indonesia lebih menarik dengan model PjBL yang telah dilaksanakan.	0	5	0	0
Setelah mengikuti pembelajaran dengan model yang telah dilaksanakan siswa menjadi senang belajar IPS.	0	4	0	0

**Tabel 4.6 Display data kuisioner respon siswa terhadap model PjBL**

Serangkaian kegiatan pembelajaran berbaris proyek atau *Project Based Learning* dengan menggunakan media Zoom Cloud Meeting dilaksanakan dua tahap yaitu minggu pertama dan minggu kedua yang terekam dalam dokumentasi sebagai berikut:



Gambar 12. Pembelajaran tatap muka minggu pertama dengan Zoom



Gambar 13. Pembelajaran tatap muka minggu kedua dengan Zoom

### 3. *Conclusion Drawing/verification*

Berdasarkan seluruh data yang terkumpul didapatkan kesimpulan sebagai berikut:

*Model Project Based Learning* dapat diterapkan dan terlaksana dengan baik dalam proses Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) dengan bantuan *e-learning* sebagai media pendukung terlaksananya



pembelajaran IPS SMP Global Inbyra School. Hampir semua tahap dilakukan oleh siswa hanya terdapat dua poin yang kurang terpenuhi pada indikator afektif dimana siswa kurang dapat mengapresiasi artinya siswa kurang menganggap penting dan bermanfaat hasil dari penyelesaian kasus menggunakan proyek. Selain itu poin karakterisasi dimana siswa kurang dapat menerapkan hasil pembahasan kasus dalam pribadi dan perilaku sehari-hari.

Adapun kesimpulan dari data Observasi adalah Observasi dilakukan oleh peneliti sekaligus guru IPS dan juga kawan sejawat sesama guru yang mengobservasi peneliti selama melakukan penelitian. Adapun hasil yang diperoleh berdasarkan kegiatan observasi sebagai berikut:

1) Observasi oleh peneliti

Kegiatan observasi dilakukan selama proses pembelajaran dengan model *Project Based Learning* dimana siswa dibagi menjadi beberapa kelompok. Semua kelompok dapat melaksanakan rangkaian proses pembelajaran IPS dengan model *Project Based Learning* pada materi Pengembangan Ekonomi Maritim dan Agrikultur di Indonesia dengan Sangat Baik. Berikut hasil analisis peneliti pada saat proses pembelajaran siswa.

**Tabel 4.7. Hasil observasi proses pembelajaran siswa**

No	Nama Kelompok	Hasil
1	Kelompok A	Sangat Baik
2	Kelompok B	Sangat Baik
3	Kelompok C	Sangat Baik
4	Kelompok D	Sangat Baik

Namun terdapat beberapa catatan terkait hasil observasi peneliti terhadap siswa, yaitu:

- a) Terdapat kelompok yang kurang memahami manfaat dari hasil tugas proyek yang mereka kerjakan.

- b) Terdapat kelompok yang kurang bisa mengaitkan hasil pembahasan kasus dalam pribadi dan perilaku sehari-hari.
  - c) Terdapat kelompok yang kurang bisa menunjukkan, membandingkan, dan menghubungkan kasus yang diberikan dengan kehidupan sehari-hari.
  - d) Terdapat kelompok yang kurang bisa menyebutkan dan menunjukkan keterkaitan kasus dengan materi pembelajaran.
  - e) Terdapat kelompok yang kurang bisa mengklasifikasikan atau memilah-milah proyek yang akan dibuat untuk membuktikan hipotesis.
  - f) Terdapat kelompok yang kurang bisa menghubungkan, menyimpulkan, dan menggeneralisasi hasil dari proyek yang telah dibuat untuk membuktikan hipotesis.
  - g) Terdapat kelompok yang kurang bisa memberikan contoh dan dapat menggunakan secara tepat konsep pengembangan ekonomi maritim dengan kasus yang diberikan.
- 2) Observasi oleh teman sejawat

Berdasarkan observasi teman sejawat kepada peneliti terdapat hasil bahwa:

- a) Observer 1: Proses pembelajaran sudah sesuai dengan model pembelajaran PJBL kecuali tahap 4 monitor pembuatan proyek guru tidak mengamati pembuatan proyek oleh siswa karena peserta didik membuat proyek di luar jam pelajaran, monitor dilakukan secara tidak langsung.
- b) Observer 2: Chusnul Fauziah sudah melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan sintaks model pembelajaran PjBL mulai dari proses pendahuluan, inti, dan penutup. Hanya pada Tahap 4 terkait monitor pembuatan proyek, guru tidak mengamati pembuatan proyek siswa disebabkan karena peserta didik melaksanakan proyek di luar jam pembelajaran. Meskipun tidak mengamati secara langsung, guru tetap memonitor

perkembangan pembuatan proyek siswa secara tidak langsung (melalui Google Classroom dan WhatsApp).

Selanjutnya adalah wawancara, adapun pembahasan dari hasil wawancara adalah sebagai berikut:

- 1) Tanggapan siswa terhadap model *Project Based Learning* yang diterapkan pada masa pandemik Covid-9 adalah memudahkan siswa dan juga guru, mereka menyukai model PjBL karena lebih mudah memahami materi dan dapat meningkatkan *skill* siswa.
- 2) Menurut siswa model *Project Based Learning* membantu mereka untuk menjadi siswa yang lebih aktif, kreatif, dan inovatif.
- 3) Menurut siswa model *Project Based Learning* sesuai bila diterapkan dalam masa pandemik Covid-19 di SMP Global Inbyra School Tegal.
- 4) Model *Project Based Learning* membantu siswa memahami materi IPS tentang Pengembangan Ekonomi Maritim dan Agrikultur di Indonesia karena mereka dengan diberikan kasus oleh guru siswa diarahkan untuk melakukan *study/research* tentang topik tersebut yang memungkinkan siswa mendapat pengetahuan lebih luas dan menambah info yang tidak ada di buku. Dengan tugas proyek seperti ini mau tidak mau mereka harus belajar lebih tentang materi yang dibutuhkan, proyek ini bisa membantu mereka memahami materi IPS dari pada tugas biasa yang berbasis buku. Selain itu mereka juga bisa berdiskusi dengan teman satu kelompok untuk saling membantu memahami materi.
- 5) Model *Project Based Learning* mampu mengatasi kejenuhan belajar IPS siswa selama masa pandemik Covid-19 selain itu bisa model pembelajaran ini membuat mereka semakin kreatif.

- 6) Produk dari model *Project Based Learning* bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari khususnya menambah wawasan IPS bagi siswa.
- 7) Model *Project Based Learning* menyenangkan ketika diterapkan dalam pembelajaran IPS karena bagi siswa dengan membuat tugas proyek pelajaran IPS terasa tidak membosankan.
- 8) Setelah mendapat tugas proyek siswa merasa bahwa konsep IPS dapat mereka temukan dalam kehidupan sehari-hari karena tugas proyek mengarahkan siswa untuk memahami materi dengan jelas sehingga materi itu akan berada di otak lebih lama, dengan begitu biasanya mereka akan bisa membandingkan teori dengan kehidupan sehari-hari. Konsep IPS memberi informasi siswa tentang suasana ekonomi di dunia nyata sehingga mereka bisa semakin memahami.
- 9) Model *Project Based Learning* memudahkan siswa dalam mendeskripsikan pengembangan ekonomi maritim dan agrikultur di Indonesia.
- 10) Model *Project Based Learning* efektif jika diterapkan pada siswa SMP pada masa pandemik Covid-19 karena siswa diperbolehkan menggunakan internet untuk mencari hal-hal tentang pelajaran. Ditambah lagi selama PJJ banyak waktu luang tidak seperti saat masih berangkat ke sekolah hal tersebut membuat kreatifitas siswa SMP meningkat pada masa pandemik. Namun terdapat catatan dimana siswa berpikir bahwa pembelajaran akan lebih efektif lagi jika setiap harinya tugas yang diberikan tidak lebih dari dua tugas yang berat.

Tahap terakhir adalah pemberian kuisisioner yang mendapatkan hasil sebagai berikut:

- 1) Siswa merencanakan proyek yang akan dibuat.
- 2) Siswa mengumpulkan informasi dari buku atau internet sebagai sumber pembuatan proyek.

- 3) Siswa senang dan menyukai pembelajaran IPS dengan model PjBL yang telah dilaksanakan.
- 4) Dengan proyek dan berdiskusi memberikan siswa kesempatan untuk mudah memahami materi lebih baik.
- 5) Aktifitas kelompok mendorong siswa untuk saling bertanya dan mengemukakan pendapat atau gagasan.
- 6) Model PjBL membuat siswa lebih aktif dan kreatif dibanding sebelumnya.
- 7) Dengan adanya pertanyaan yang disajikan dalam worksheet menjadi pedoman bagi siswa dalam pengerjaan proyek.
- 8) Peran guru sangat membantu siswa ketika mendapat kesulitan dalam mengerjakan proyek.
- 9) Arahan-arahan dari guru membuat siswa lebih aktif.
- 10) Suasana kelas pada saat pembelajaran berlangsung menyenangkan.
- 11) Materi Pengembangan Ekonomi Maritim dan Agrikultur di Indonesia lebih menarik dengan model PjBL yang telah dilaksanakan.
- 12) Siswa menginginkan pembelajaran seperti ini digunakan dalam materi IPS yang lain.
- 13) Siswa yang kurang senang berkelompok selama belajar IPS.
- 14) Siswa yang kurang menyukai diskusi kelompok selama belajar IPS.

## **B. Pembahasan**

Penelitian dengan judul “Implementasi Model *Project Based Learning* Pada Pembelajaran Jarak jauh (PJJ) Berbasis *E-Learning* di Kelas IPS Selama Masa Pandemi Covid-19” ini merupakan penelitian yang menerapkan pembelajaran berbasis proyek pada saat Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Proyek yang diberikan pada siswa adalah bagaimana siswa dapat membuat video singkat menggunakan aplikasi pembuat video kesukaan

siswa yang menurut mereka lebih mudah digunakan. Dalam proyek tersebut siswa terlebih dahulu diberikan kasus dalam kehidupan sehari-hari yang terkait dengan materi pembelajaran IPS yaitu Pengembangan Ekonomi Maritim dan Agrikultur di Indonesia secara berkelompok. Tujuannya adalah membangun kemampuan berpikir kreatif siswa, harapannya dengan diberikan sebuah kasus atau masalah diawal kegiatan pembelajaran, siswa dapat menelaah kasus, merumuskan hipotesis, menentukan percobaan sederhana dengan ide masing-masing kelompok, menyusun jadwal, merancang alat dan bahan percobaan, melakukan percobaan, mencari dan mengolah data, serta menyampaikan hasil pengolahan dan pembahasan data bersama kelompok di hadapan teman satu kelas dan guru model melalui media Google Classroom dan Zoom Cloud Meeting.

Adapun model *Project Based Learning* yang telah diterapkan pada kelas penelitian dilakukan dalam lima tahap antara lain: 1) Tahap penentuan pertanyaan mendasar; 2) Mendesain perencanaan proyek; 3) Menyusun jadwal; 4) Monitor pembuatan proyek; 5) Melakukan penilaian; 6) Evaluasi. Semua tahap tersebut termuat dalam lembar observasi keterlaksanaan PjBL (*Project Based Learning*) yang diisi oleh kedua observer.

Selain itu ada lagi lembar observasi hasil proyek, yang berisi bagaimana siswa membuat proyek percobaan sederhana dengan serangkaian kegiatan yang dihubungkan dengan segi kreatifitas dan inovasi siswa. Serangkaian kegiatan pembelajaran dengan model *Project Based Learning* dikemas dalam *e-learning* dengan media Google Classroom dan Zoom Cloud Meeting. Adapun penjelasan secara lebih rinci sebagai berikut:

1. Implementasi model *Project Based Learning* di kelas IPS

Model *Project Based Learning* diterapkan pada materi IPS SMP Kelas VIII pada materi Pengembangan Ekonomi Maritim dan Agrikultur di Indonesia dengan sintaks PjBL yaitu: 1) penentuan pertanyaan mendasar; 2) mendisain perencanaan proyek; 3) menyusun jadwal; 4) monitor pembuatan proyek; 5) melakukan penilaian; 6) evaluasi. Semua rangkaian proses *Project Based Learning* berbasis *e-*

*learning* ini dilaksanakan dengan media Zoom Cloud Meeting dan Google Classroom. Penyajian data untuk lembar observasi keterlaksanaan *Project Based Learning* sebagai berikut:

Kegiatan Pembelajaran	Keterlaksanaan sintaks
<b>1. Pendahuluan</b>	Terlaksana
<b>2. Inti</b>	Terlaksana
a. Tahap 1: Penentuan pertanyaan mendasar	Terlaksana
b. Tahap 2: Mendisain perencanaan proyek	Terlaksana
c. Tahap 3: Menyusun jadwal	Terlaksana
d. Tahap 4: Monitor pembuatan proyek	Terlaksana
e. Tahap 5: Melakukan Penilaian	Terlaksana
f. Tahap 6: Evaluasi	Terlaksana
<b>3. Penutup</b>	Terlaksana

**Tabel 4.8 Hasil Observasi Keterlaksanaan PjBL**

a. Penentuan pertanyaan mendasar

Pada tahap ini guru memberikan pertanyaan mendasar berupa kasus yang telah dibuat oleh guru dan disesuaikan dengan materi IPS yaitu Pengembangan Ekonomi Maritim dan Agrikultur di Indonesia. Kasus ini diberikan kepada siswa dengan tujuan supaya siswa termotivasi untuk memecahkan permasalahan (*problem solving*) dengan ide-ide kreatif dan inovatif. Hasilnya siswa mampu mewujudkan tujuan tersebut, siswa dapat menjawab kasus menggunakan hipotesis atau dugaan sementara yang kemudian dibuktikan oleh siswa melalui kegiatan percobaan atau eksperimen.

b. Mendisain perencanaan proyek

Setelah siswa membuat hipotesis dan merencanakan percobaan atau eksperimen selanjutnya siswa merencanakan proyek dengan membuat desain proyek. Desain proyek terdiri atas: jenis proyek, estimasi waktu penyelesaian proyek, alat, bahan dan sumber data. Jenis proyek yang dibuat oleh siswa adalah video singkat yang berisi informasi IPS terkait materi Pengembangan Ekonomi Maritim dan Agrikultur di Indonesia. Alat yang digunakan siswa antara lain: handphone, laptop, dan tablet. Bahan

yang digunakan adalah aplikasi pembuat video seperti VivaVideo, KineMaster, InShot dan VideoShow. Sumber data yang diperoleh siswa adalah berasal dari buku paket esis IPS kelas VIII, google, dan juga YouTube. Disain perencanaan proyek telah di ACC (disetujui) terlebih dahulu oleh guru pada saat jam checking time dalam Zoom Cloud Meeting untuk kemudian dilanjutkan dibuat oleh siswa di rumah secara berkelompok.

c. Menyusun jadwal

Pada saat jam *activity time* siswa bersama kelompok berdiskusi menggunakan media sosial Whats App yaitu dengan cara chatting maupun video call bersama. Dalam diskusi kelompok, siswa menyusun jadwal pembuatan proyek yang direncanakan akan selesai dalam waktu berapa hari? Dan jadwal mereka dalam pembuatan proyek.

d. Monitor pembuatan proyek

Pada tahap ini guru tidak bisa memonitor pembuatan proyek siswa secara langsung atau sepanjang pengerjaan proyek karena siswa mengerjakan proyek di rumah. Namun guru tetap memonitor perkembangan proyek siswa melalui media Google Classroom dan Whats App Group, guru rutin melakukan pengecekan di Google Classroom apabila terdapat pertanyaan siswa mengenai tugas proyek mereka. Jika tidak ada pertanyaan dari siswa guru menanyakan secara berkala pada siswa terkait perkembangan proyek melalui WhatsApp Group.

e. Melakukan penilaian

Setelah proyek selesai dikerjakan, siswa mengumpulkan hasil karya mereka melalui Kolom Tugas di Google Classroom, kemudian guru melakukan penilaian produk atau hasil proyek mereka. Pada pertemuan selanjutnya siswa memaparkan hasil proyek mereka menggunakan *sharescreen* dalam Zoom Cloud Meeting. Pada saat siswa memaparkan hasil proyek mereka disitu guru juga melakukan



penilaian. Sehingga dihasilkan dua penilaian dalam hal ini yaitu penilaian terhadap produk atau hasil proyek dan penilaian terhadap pemaparan siswa.

f. Evaluasi

Evaluasi disini dilakukan setelah serangkaian proses pembelajaran berbasis proyek ini selesai dan siswa telah mengumpulkan produk sekaligus melakukan paparan hasil. Evaluasi dilakukan oleh guru pada saat jam checking di pertemuan kedua. Kegiatan evaluasi ini berisi apresiasi guru kepada siswa karena telah mengikuti serangkaian proses pembelajaran berbasis proyek ini dengan sangat baik. Selanjutnya guru mengomentari hasil paparan siswa apabila sudah sesuai maka guru akan mengatakan sudah sesuai dengan konsep IPS dan memberikan apresiasi pada siswa, namun apabila belum sesuai maka guru akan meluruskan pemahaman siswa sesuai dengan konsep IPS yang benar sehingga disitu siswa akan belajar dan mengetahui letak kekeliruannya, hal tersebut akan lebih membekas di hati dan ingatan siswa sehingga pembelajaran IPS menjadi bermakna bagi siswa.

2. Area penerapan *Project Based Learning*

Model *Project Based Learning* diterapkan pada mata pelajaran IPS SMP Kelas VIII. Adapun materi yang diambil dalam penelitian ini adalah Pengembangan Ekonomi Maritim dan Agrikultur di Indonesia dengan Kompetensi Dasar (KD) sebagai berikut:

3.3 Memahami keunggulan dan keterbatasan ruang dalam penawaran dan permintaan, teknologi serta pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di negara Indonesia dan negara-negara ASEAN.

4.3 Menyajikan keunggulan dan keterbatasan ruang dalam penawaran dan permintaan, teknologi serta pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN.

Supaya siswa dapat memahami dan menyajikan memerlukan serangkaian kegiatan yang bersifat penyelidikan, oleh karena itu model *Project Based Learning* ini diterapkan pada materi Pengembangan Ekonomi Maritim dan Agrikultur di Indonesia. Tujuan penerapan model PjBL pada area ini adalah melalui Pembelajaran Jarak Jauh (dengan media Zoom Cloud Meeting dan Google Classroom), peserta didik mampu: memahami konsep ekonomi maritim dan agrikultur serta pengembangannya dengan penuh rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, percaya diri, dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan proaktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik.

Setelah diterapkan model *Project Based Learning* pada area Kompetensi Dasar Pengembangan Ekonomi Maritim dan Agrikultur di Indonesia diperoleh hasil bahwa model PjBL sesuai jika diterapkan pada materi tersebut karena untuk dapat mengembangkan ekonomi maritim memerlukan ide dan pemikiran yang kreatif dan inovatif sesuai dengan tujuan dalam KD yaitu peserta didik mampu: memahami konsep ekonomi maritim dan agrikultur serta pengembangannya dengan penuh rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, percaya diri, dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan proaktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik. Tujuan pembelajaran pada KD tersebut diawali oleh Pemecahan kasus atau *problem solving* merupakan tuntutan siswa di abad ke-21, maka model ini cocok jika digunakan dalam materi IPS ini. Selain itu dengan diberikan kasus oleh guru siswa diarahkan untuk melakukan *study/research* tentang topik tersebut yang memungkinkan siswa mendapat pengetahuan lebih luas dan menambah info yang tidak ada di buku, sehingga mereka harus belajar lebih tentang materi yang

dibutuhkan. Projek ini bisa membantu mereka memahami materi IPS dari pada tugas biasa yang berbasis buku. Selain itu mereka juga bisa berdiskusi dengan teman satu kelompok untuk saling membantu memahami materi IPS Pengembangan Ekonomi maritim dan Agrikultur di Indonesia.

Model *Project Based Learning* mampu mengatasi kejenuhan belajar IPS siswa selama masa pandemik Covid-19 karena espektasi siswa terhadap pembelajaran IPS adalah sangat banyak, penuh dengan tulisan, buku paket IPS yang tebal, dan materinya yang cukup padat sehingga memerlukan waktu banyak untuk membaca dan mempelajari buku hingga selesai. Produk yang dihasilkan dari model *Project Based Learning* bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari khususnya menambah wawasan IPS bagi siswa. Selain bermanfaat model ini menyenangkan ketika diterapkan dalam pembelajaran IPS karena bagi siswa dengan membuat tugas proyek pelajaran IPS terasa tidak membosankan. Setelah mendapat tugas proyek siswa merasa bahwa konsep IPS dapat mereka temukan dalam kehidupan sehari-hari karena tugas proyek mengarahkan siswa untuk memahami materi dengan jelas sehingga materi itu akan berada di otak lebih lama, dengan begitu biasanya mereka akan bisa membandingkan teori dengan kehidupan sehari-hari. Konsep IPS memberi informasi siswa tentang suasana ekonomi di dunia nyata sehingga mereka bisa semakin memahami.

### 3. Respon siswa terhadap model *Project Based Learning*

Model *Project Based Learning* ini mendapat respon yang positif dari seluruh siswa SMP kelas VIII. Hal ini dilihat dari hasil wawancara pada siswa sebagai berikut:

- 1) Tanggapan siswa terhadap model *Project Based Learning* yang diterapkan pada masa pandemik Covid-19 adalah memudahkan

siswa dan juga guru, mereka menyukai model PjBL karena lebih mudah memahami materi dan dapat meningkatkan *skill* siswa.

- 2) Menurut siswa model *Project Based Learning* membantu mereka untuk menjadi siswa yang lebih aktif, kreatif, dan inovatif.
- 3) Menurut siswa model *Project Based Learning* sesuai bila diterapkan dalam masa pandemik Covid-19 di SMP Global Inbyra School Tegal.
- 4) Model *Project Based Learning* membantu siswa memahami materi IPS tentang Pengembangan Ekonomi Maritim dan Agrikultur di Indonesia karena mereka dengan diberikan kasus oleh guru siswa diarahkan untuk melakukan *study/research* tentang topik tersebut yang memungkinkan siswa mendapat pengetahuan lebih luas dan menambah info yang tidak ada di buku. Dengan tugas proyek seperti ini mau tidak mau mereka harus belajar lebih tentang materi yang dibutuhkan, proyek ini bisa membantu mereka memahami materi IPS dari pada tugas biasa yang berbasis buku. Selain itu mereka juga bisa berdiskusi dengan teman satu kelompok untuk saling membantu memahami materi.
- 5) Model *Project Based Learning* mampu mengatasi kejenuhan belajar IPS siswa selama masa pandemik Covid-19 selain itu bisa model pembelajaran ini membuat mereka semakin kreatif.
- 6) Produk dari model *Project Based Learning* bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari khususnya menambah wawasan IPS bagi siswa.
- 7) Model *Project Based Learning* menyenangkan ketika diterapkan dalam pembelajaran IPS karena bagi siswa dengan membuat tugas proyek pelajaran IPS terasa tidak membosankan.
- 8) Setelah mendapat tugas proyek siswa merasa bahwa konsep IPS dapat mereka temukan dalam kehidupan sehari-hari karena tugas proyek mengarahkan siswa untuk memahami materi dengan jelas sehingga materi itu akan berada di otak lebih lama, dengan begitu

biasanya mereka akan bisa membandingkan teori dengan kehidupan sehari-hari. Konsep IPS memberi informasi siswa tentang suasana ekonomi di dunia nyata sehingga mereka bisa semakin memahami.

- 9) Model *Project Based Learning* memudahkan siswa dalam mendeskripsikan pengembangan ekonomi maritim dan agrikultur di Indonesia.
- 10) Model *Project Based Learning* efektif jika diterapkan pada siswa SMP pada masa pandemik Covid-19 karena siswa diperbolehkan menggunakan internet untuk mencari hal-hal tentang pelajaran. Ditambah lagi selama PJJ banyak waktu luang tidak seperti saat masih berangkat ke sekolah hal tersebut membuat kreatifitas siswa SMP meningkat pada masa pandemik. Namun terdapat catatan dimana siswa berpikir bahwa pembelajaran akan lebih efektif lagi jika setiap harinya tugas yang diberikan tidak lebih dari dua tugas yang berat.

Hasil analisis wawancara pada siswa terhadap model *Project Based Learning* yang diterapkan pada masa pandemik Covid-19 adalah memudahkan siswa memahami materi dan dapat meningkatkan *skill* siswa dalam membuat karya dalam hal ini berupa video maka dari itu model ini disukai oleh siswa. Pada abad ke-21 Bangsa Indonesia menghadapi tantangan global yang banyak antara lain siswa membutuhkan pikiran, komunikasi verbal dan tulis, *teamwork*, kreativitas, ketrampilan meneliti, dan problem solving untuk bersaing dan tumbuh dengan baik di masa depan. Penerapan model *Project Based Learning* ini telah mencakup semua tantangan abad ke-21 yang dihadapi oleh siswa di Indonesia. Selain itu tuntutan kurikulum 2013 adalah siswa dapat belajar dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif melalui teknologi, hal ini terbukti dari hasil analisis data wawancara pada siswa, mereka merasakan selama penerapan model *Project Based Learning* siswa menjadi lebih aktif, kreatif, dan inovatif.

Aktif bertanya pada guru dan sesama teman dalam kelompok, aktif dalam membuktikan hipotesis, dan aktif mencari informasi terkait dengan materi pembelajaran IPS. Kreatif artinya siswa memiliki ide-ide kreatif dalam membuat proyek video, dan inovatif artinya siswa memiliki inovasi jawaban atas kasus yang diberikan.

Menyoroti Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) menurut siswa model *Project Based Learning* sesuai bila diterapkan dalam masa pandemik Covid-19 di SMP Global Inbyra School Tegal. Model *Project Based Learning* efektif jika diterapkan pada siswa SMP pada masa pandemik Covid-19 karena siswa diperbolehkan menggunakan internet untuk mencari hal-hal tentang pelajaran. Ditambah lagi selama PJJ banyak waktu luang tidak seperti saat masih berangkat ke sekolah hal tersebut membuat kreatifitas siswa SMP meningkat pada masa pandemik. Namun terdapat catatan dimana siswa berpikir bahwa pembelajaran akan lebih efektif lagi jika setiap harinya tugas yang diberikan tidak lebih dari dua tugas yang berat, hal tersebut akan membebani siswa, jika siswa terbebani maka tidak menutup kemungkinan pembelajaran menjadi kurang efektif. Penyajian data untuk lembar observasi proses *Project Based Learning* sebagai berikut:

Indikator observasi siswa	Keterangan
<b>1. Kognitif</b>	
a. Pengamatan	Dapat mengamati
b. Ingatan	Dapat mengingat
c. Pemahaman	Dapat memahami
d. Penerapan	Dapat menerapkan
e. Analisis	Dapat menganalisis
f. Sintesis	Dapat mensintesis
<b>2. Afektif</b>	
a. Penerimaan	Dapat menerima
b. Sambutan	Dapat menyambut
c. Apresiasi	Kurang dapat mengapresiasi
d. Internalisasi	Dapat menginternalisasi
e. Karakterisasi	Kurang dapat mengkarakterisasi
<b>3. Psikomotorik</b>	
a. Ketrampilan bergerak dan bertindak	Dapat bergerak dan bertindak
b. Kecakapan	Dapat memiliki kecakapan

**Tabel 4.9 Hasil Observasi Proses *Project Based Learning***

Hasil analisis observasi proses *Project Based Learning* menunjukkan bahwa pada level kognitif siswa dapat mengamati, mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, serta mensintesis ketika proses pembelajaran berlangsung. Artinya penerapan model PjBL dalam PJJ selama masa pandemik Covid-19 berpengaruh pada kemampuan kognitif siswa hal ini sesuai dengan penelitian Indriwati (2007) bahwa strategi pembelajaran berbasis proyek merupakan strategi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar kognitif dan kecakapan hidup. Diperkuat oleh penelitian Darmawan (2009) dan Mahanal (2008) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis proyek dapat menampilkan penguasaan konsep yang lebih baik dibandingkan siswa yang difasilitasi dengan pembelajaran konvensional.

Pada level afektif tidak semuanya dapat dilakukan oleh siswa. Penerimaan, sambutan dan karakterisasi dapat dilakukan oleh siswa. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Tseng *et al.* (2013) yang berbunyi pembelajaran dengan menggunakan metode PjBL dapat meningkatkan efektivitas, hasil belajar yang bermakna, dan berpengaruh terhadap sikap siswa. Namun pada penelitian ini, aspek apresiasi dan karakterisasi belum bisa dicapai oleh siswa. Penerapan PjBL pada level psikomotor dapat dilakukan oleh siswa dalam semua aspek. Hal ini sejalan dengan penelitian Lindawati (2013) yaitu metode pembelajaran PjBL dapat meningkatkan kemampuan psikomotor siswa secara signifikan. Berikut hasil kuisioner respon siswa terhadap penerapan model *Project Based Learning* sebagai berikut:

Pertanyaan	SS	S	KS	TS
Merencanakan proyek yang akan dibuat.	3	2	0	0
Mengumpulkan info dari buku/internet sebagai sumber pembuatan proyek.	4	1	0	0
Menyenangi pembelajaran IPS dengan model PjBL.	0	5	0	0
Pembelajaran IPS dengan model PjBL tersebut memberikan kesempatan untuk memahami materi lebih baik.	1	4	0	0
Pembelajaran IPS dengan model PjBL tersebut membuat lebih aktif dibanding sebelumnya.	1	3	1	0
Tidak menyukai pembelajaran IPS dengan model PjBL.	0	0	3	2
Dengan adanya pertanyaan yang disajikan dalam worksheet menjadi pedoman bagi siswa dalam pengerjaan proyek.	2	3	0	0
Pembelajaran yang diikuti membuat lebih sulit memahami pelajaran.	0	0	3	2
Peran guru sangat membantu ketika mendapat kesulitan dalam mengerjakan proyek.	4	1	0	0
Dengan adanya tugas proyek membuat siswa lebih kreatif.	2	3	0	0
Senang selama belajar IPS ada diskusi dengan teman sekelompok.	2	1	2	0
Kesempatan berdiskusi dan belajar dengan teman kelompok membuat lebih memahami materi dan mudah dalam mengerjakan proyek.	0	1	4	0
Tidak menyukai diskusi dan belajar berkelompok saat pembelajaran.	0	0	2	3
Melalui proyek dan diskusi membantu memahami materi pelajaran.	4	1	0	0
Aktifitas kelompok mendorong untuk saling bertanya dan mengemukakan pendapat atau gagasan.	4	1	0	0
Suasana kelas pada saat pembelajaran berlangsung menyenangkan.	0	5	0	0
Arahan-arahan dari guru membuat lebih aktif.	1	4	0	0
Ingin pembelajaran seperti ini digunakan dalam materi IPS yang lain.	1	4	0	0
Materi Pengembangan Ekonomi Maritim dan Agrikultur di Indonesia lebih menarik dengan model PjBL.	0	5	0	0
Setelah mengikuti pembelajaran dengan model yang telah dilaksanakan menjadi senang belajar IPS.	0	4	1	0

**Tabel 4.10 Hasil Kuisioner Respon Siswa terhadap Model *Project Based Learning***

Hasil analisis kuisioner respon siswa terhadap model *Project Based Learning* menunjukkan bahwa siswa merencanakan proyek yang akan dibuat dengan mengumpulkan informasi dari buku atau internet sebagai sumber pembuatan proyek. Hal ini terjadi karena di abad ke-21 siswa harus dapat menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi sehingga wajar



apabila informasi yang dikumpulkan oleh siswa di dapat melalui internet. Sesuai dengan pernyataan Wayan (2019) tentang penerapan teknologi secara efektif dapat dilakukan melalui literasi teknologi, informasi, dan komunikasi (ICT) dengan teknologi digital, alat-alat komunikasi, dan jaringan sosial yang sesuai untuk mengakses, mengelola, mengintegrasikan, mengevaluasi, dan menciptakan informasi agar berfungsi dengan baik.

Siswa senang dan menyukai pembelajaran IPS dengan model PjBL yang telah dilaksanakan karena dengan proyek dan berdiskusi memberikan mereka kesempatan untuk lebih mudah memahami materi karena pembelajaran berbasis proyek menuntut siswa berperan aktif dalam setiap kegiatan sehingga mereka mendapatkan pengalaman belajar secara langsung. Hal ini selaras dengan penelitian (2017) yaitu pembelajaran berbasis proyek menuntut siswa untuk berperan aktif dalam setiap aktivitas pembelajaran sehingga siswa akan mendapat pengalaman secara langsung dalam menemukan sebuah informasi melalui sebuah proyek untuk menghasilkan berbagai bentuk hasil belajar.

Aktivitas kelompok mendorong siswa untuk saling bertanya dan mengemukakan pendapat atau gagasan. Selain itu siswa lebih aktif dan kreatif dibanding sebelumnya. Dengan adanya pertanyaan yang disajikan dalam *worksheet* menjadi pedoman bagi siswa dalam pengerjaan proyek dan peran guru sangat membantu siswa ketika mendapat kesulitan dalam mengerjakan proyek, terutama arahan-arahan dari guru membuat siswa lebih aktif. Hal tersebut sesuai dengan penelitian Marlina (2017) yang menyatakan bahwa penggunaan metode pembelajaran berbasis proyek (PjBL) membuat mahasiswa menjadi kreatif berkontribusi penuh dalam pembelajaran dari awal sampai akhir, serta segala sesuatu yang dikerjakan akan semakin melekat dalam ingatan karena mereka mencari dan menemukannya sendiri.

Suasana kelas pada saat pembelajaran berlangsung menyenangkan. Artinya siswa antusias dalam melakukan pembelajaran dengan model PjBL. Menurut siswa materi Pengembangan Ekonomi Maritim dan Agrikultur di Indonesia lebih menarik dengan model PjBL yang telah dilaksanakan, oleh karena itu siswa menginginkan pembelajaran seperti ini digunakan dalam materi IPS yang lain. Hal tersebut sejalan dengan penelitian Kholida (2020) yang mengatakan bahwa aktivitas siswa dalam menerapkan model PjBL berbantuan aplikasi Zoom dan Whatsapp Messenger sangat antusias.

Berdasarkan uraian di atas dapat diketahui bahwa respon siswa terhadap penerapan model PjBL dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) selama masa pandemik Covid-19 adalah siswa menyukai pembelajaran IPS dengan model PjBL karena suasana kelas menjadi menyenangkan sehingga siswa antusias dalam membuat proyek. Proyek dibuat melalui kegiatan diskusi kelompok dimana siswa dapat lebih aktif, saling bertanya, dan mengemukakan pendapat. Pendapat dan pemikiran kreatif siswa dalam pembuatan proyek diperkuat dengan informasi yang dikumpulkan oleh siswa melalui buku dan internet. Hal ini wajar dilakukan karena salah satu tuntutan siswa abad ke-21 adalah mampu beradaptasi dengan perkembangan dan kemajuan teknologi misalnya dapat memanfaatkan internet sebagai sumber pengumpul informasi. Adanya pertanyaan yang tertera di dalam *worksheet* dapat mengasah kemampuan berpikir tingkat tinggi siswa dalam memecahkan sebuah kasus. Proses pemecahan kasus merupakan sebuah strategi yang diterapkan oleh guru untuk mengarahkan siswa dalam pembuatan proyek.

Namun terdapat catatan yaitu terdapat siswa yang kurang senang berkelompok selama belajar IPS. Hal tersebut terjadi karena terdapat siswa yang pendiam dalam kelompok dan sulit untuk menyampaikan ide dan pendapatnya selama diskusi, maka siswa cenderung kurang menyukai diskusi kelompok. Bagi siswa dengan kasus demikian, belajar kelompok kurang membuat mereka memahami materi jika teman dalam kelompok sulit untuk diajak diskusi, namun jika seluruh anggota dalam kelompok

dapat diajak berdiskusi hal tersebut akan membantu siswa memahami materi dan mengerjakan proyek, sehingga proyek dikerjakan lebih ringan dan selesai dalam waktu yang cepat. Maka catatan yang perlu diingat oleh seorang guru adalah dapat membagi kelompok dengan porsi yang tepat, misalnya dengan membuat komposisi kelompok yang berisi lebih banyak siswa yang suka berdiskusi dibandingkan siswa yang tidak suka berdiskusi sehingga dapat melatih tanggungjawab siswa yang sulit diajak diskusi untuk mau berusaha dengan cara terbiasa diskusi bersama anggota kelompok yang suka berdiskusi.

## BAB V

### SIMPULAN DAN IMPLIKASI

#### A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *E-Learning* ini efektif saat diterapkan dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) selama masa pandemik Covid-19. Dibuktikan dengan hasil analisis sebelum di lapangan dan analisis selama di lapangan menggunakan instrumen observasi, wawancara, dan kuisioner dengan model Miles and Huberman. Model *Project Based Learning* diterapkan sesuai dengan sintaksnya. Seluruh rangkaian proses telah tercapai dan dilaksanakan dengan media Zoom Cloud Meeting dan Google Classroom tanpa kendala yang berarti karena mayoritas siswa melaksanakan *e-learning* di rumah masing-masing dengan perangkat yang memadai dan koneksi wifi yang stabil.

Model *Project Based Learning* diterapkan pada area mata pelajaran IPS SMP Kelas VIII. Model *Project Based Learning* sesuai jika diterapkan pada materi IPS karena untuk mengembangkan ekonomi maritim memerlukan ide dan pemikiran yang kreatif dan inovatif, maka dari itu dengan pemberian kasus memacu siswa untuk memecahkan kasus tersebut dengan pemikiran tingkat tinggi (*Higher Order Thinking Skill*) yang mereka hubungkan dengan kehidupan sehari-hari. Pemecahan kasus atau *problem solving* merupakan tuntutan siswa di abad ke-21, maka model *Project Based Learning* berbasis *e-Learning* cocok jika digunakan dalam materi IPS.

Model *Project Based Learning* berbasis *e-learning* mendapat respon yang positif dari seluruh siswa SMP kelas VIII. Hal ini dilihat dari hasil observasi, wawancara dan kuisioner pada siswa. Hasil observasi keterlaksanaan dan proses *Project Based Learning* menunjukkan bahwa siswa tampak antusias, semangat, termotivasi, aktif, kreatif, dan inovatif dalam mengerjakan tugas proyek serta menghasilkan produk yang bagus dan ide-ide yang cemerlang. Hasil analisis wawancara pada siswa terhadap

model *Project Based Learning* yang diterapkan pada masa pandemik Covid-19 adalah memotivasi siswa belajar IPS, memudahkan siswa memahami materi IPS, dan dapat meningkatkan *skill* siswa dalam membuat karya dalam hal ini berupa video singkat IPS oleh sebab itu penerapan model *Project Based Learning* pada materi IPS ini disukai oleh siswa. Begitupula hasil dari kuisioner sama dengan hasil wawancara pada siswa.

Model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *e-learning* ini dapat dipertimbangkan untuk diterapkan dalam pembelajaran di sekolah dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) selama masa pandemik Covid-19 dengan materi IPS yang lainnya untuk mengatasi kejenuhan belajar siswa dan juga memotivasi siswa mengikuti petunjuk kurikulum 2013 dimana siswa menjadi lebih semangat, aktif, kreatif, dan inovatif. Selain itu penerapan *Project Based Learning* dapat memenuhi tuntutan siswa di abad ke-21 yaitu siswa membutuhkan komunikasi verbal dan tulis, *teamwork*, kreativitas, ketrampilan meneliti, dan *problem solving*.

## **B. Saran dan Implikasi**

Berdasarkan kesimpulan di atas maka dapat dilakukan penelitian lanjutan terkait dengan penggunaan model pembelajaran *Project Based Learning* berbasis *e-learning* dalam Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Supaya pelaksanaan model pembelajaran ini dapat berjalan dengan baik maka guru harus memperhatikan situasi dan kondisi siswa. Guru harus bisa memastikan bahwa setiap siswa memiliki perangkat yang memadai dan juga koneksi internet yang bagus. Guru hendaknya memberikan arahan pada siswa untuk melakukan *pembelajaran online* di rumah saja yang terdapat wifi sehingga mereka memiliki koneksi stabil yang dapat menunjang terlaksananya pembelajaran dengan lancar tanpa hambatan. Selain itu melakukan pembelajaran *online* di dalam rumah akan mengurangi atau memutus rantai penularan virus Covid-19. Guru harus memperhatikan porsi pembagian kelompok secara adil dan merata, tujuannya supaya siswa yang pendiam dan kurang suka berdiskusi dapat berlatih dengan teman dalam

kelompoknya yang suka berdiskusi sehingga terjadi simbiosis mutualisme dalam sebuah pembelajaran dalam kelompok. Rekomendasi untuk penelitian berikutnya adalah peneliti selanjutnya dapat mengkaji penelitian bukan di masa pandemik, sebagai penguatan bahwa model *Project Based Learning* ini dapat diterapkan jika pandemik sudah berlalu.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. (2016). *Strategi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arizona, K., Abidin, Z, & Rumansyah.(2020).Pembelajaran *Online* Berbasis Proyek Salah Satu Solusi Kegiatan Belajar Mengajar Di Tengah Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*.e-ISSN:2502-7069; p-ISSN:2620-8326.
- Aryani, D.,Malabay, dkk. (2020). Pelatihan Pemanfaatan Google Classroom untuk Mendukung Kegiatan Pembelajaran Daring saat Pandemi COVID 19 di SMPIT Insan Rabbani. *Jurnal Abdidas*. 1(5), 373-378. <http://abdidas.org/index.php/abdidas>
- Ashadi, N. R. (2020). Hubungan Pemanfaatan Google Classroom dan Kemandirian Terhadap Hasil Belajar Mahasiswa PTIK Pada Masa Pandemi. *Jurnal Media Elektrik*, 2020: 17(2), p-ISSN:1907-1728.
- Bates, A. W., & Bates, T. (2005). *Technology, E-learning and Distance Education*. Psychology Press.
- Busyrah, S., Sani, & Lutfiah. (2020). Kinerja Mengajar Dengan Sistem Work From Home (WFH) Pada Guru Di SMK Purnawarman Purwakarta. *Jurnal Pendidikan Islam*. 3(1), 1-18. ISSN: 2338-4131. <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.51>
- Bruce Joyce, Marsha Weil, dan Emily Calhoun. 2011. *Models of Teaching*, terj. Ahmad Fawaid dan Ateilla Mirza, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Clark, R.C., & Mayer, R.E. (2008). *E-Learning and The Science of Instruction: Proven guidlines for consumers and designers of multimedia learning*. John Wiley&Sons.
- Cooper, Donal R. dan Emory, William, 1999. *Metode Penelitian Bisnis*, alih bahasa Widyono Soecipto dan Uka Wikarya, Jilid 11, Jakarta: Erlangga
- Costa. A.L. et al. 2007. Applying the Problem-Based Learning Approach to Teach Elementary Circuit Analysis, *IEEE Education Society*. Vol.50: 41-48.
- Darin E. Hartley. 2001. *Selling E-Learning, American Society for Training and Development*.
- Elyas, H.A. (2018). Penggunaan Model Pembelajaran *E-Learning* dalam Meningkatkan Kualitas Pembelajaran. *Jurnal Warta*. Vol.56(1829-7463)
- Faisal, M. (2020). Efektifitas Proses Belajar Melalui Aplikasi Zoom Di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Universitas Negeri Makassar*.
- Fitriyani, F., Deza, F., Kurlila, K. (2020). Penggunaan Aplikasi Zoom Cloud Meeting Pada Proses Pembelajaran Online Sebagai Solusi di Masa Pandemi

- Covid 19. *Journal Edification*. ISSN: 1098-6596. 3(1), 23-34.
- Glossary of e-Learning Terms, LearnFrame.com, 2001.
- Gikas, J., & Grant, M.M. (2013). Mobile computing device in higher education: Student perspective of learning with cellphones, smartphones & social media. *Internet and Higher Education*. Vol.19 Pages 18-26
- Handarini, Oktavia, I., Wulandari. (2020). Pembelajaran Daring Sebagai Upaya School From Home (SFH) Selama Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 2020: 8(3). <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jpap>
- Hanum, N. S. (2013). Keefektifan E-Learning Sebagai Media Pembelajaran (Studi Evaluasi Model Pembelajaran E-Learning SMK Telkom Sandhy Putra Purwokerto). *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 2013: 3(1), 90-102. 10.21831/jpv.v3i1.1584
- Hartley, Darin E. (2001). *Selling E-Learning*, American Society for Training and Development.
- Hoadley, C., & Kilner, P. G. (2005). Using technology to transform communities of practice into knowledge-building communities. *SIGGROUP Bulletin*, 25 (1), 31-40.
- Iftakhar, Shampa. (2016). Google Classroom: What Works and How?. *Journal of Education and Social Sciences*, 3(2) 12-18.
- Leach, J., Driver, R., Scott, P & Colin, W. (1995). Children's ideas about ecology 1: theoretical background, design and methodology. *International Journal of Science Education*. Volume 17, 1995 - Issue 6
- Jannatu, N., Supartono, Wardani. (2015). Penerapan Pembelajaran Berbasis Proyek Berbantuan *E-Learning* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol 9, No. 2, 2015, hlm 1566 - 1574
- Joyce, Bruce & Weil, Marsha. (1980). *Models of Teaching* (Second Edition). Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Joyce, Bruce & Weil, Marsha. (1996). *Models of Teaching*. Amerika: Simon and Schuster Company
- Kenji Kitao and S. Kathleen Kitao (Rewritten on July 30<sup>th</sup>, 1996 and on October 25<sup>th</sup> 1997). Kitao @Mail.doshisha.ac.jp
- Koentjoro, M. P. (2020). Pengembangan Model *E-Learning*: Integrasi Video Materi Presentasi dan *Google Classroom* Untuk Mata Kuliah Biologi Molekuler. *Indonesian Journal of Instructional Technology (IJIT)*, 2020: 1(2). <http://journal.kurasinstitute.com/index.php/ijit>



- Kurniasari, A., Setyo, F., Pribowo, P. (2013). Analisis Efektivitas Pelaksanaan Belajar Dari Rumah (Bdr) Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan dan Hasil Penelitian* e-ISSN: 2460-8475. 6(3), 1-8. <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>
- Laurillard, D. (2001). *Rethinking University Teaching: A Conventional framework for Effective Use of Learning Technologies*. 2nd edition. London: Routledge
- Makki, S. (2020). lembaga Riset CORE memperkirakan jumlah pengangguran berpotensi bertambah 9,35 juta orang dalam skenario terberat dampak virus corona. <https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/2020041517121-532-493875/pengamat-sebut-skenario-terberat-pengangguran-capai-935-juta>.
- Maharani, N., Kartini, Sepdyana, K. (2019). Penggunaan Google Classroom Sebagai Pengembangan Kelas Virtual Dalam Ketrampilan Pemecahan Masalah Topik Kinematika Pada Mahasiswa Jurusan Sistem Komputer. *PENDIPA Journal of Science Education*, 2019: 3(3), 167-173.
- Masitoh, dkk. *Strategi Pembelajaran TK*. Jakarta: UT, 2008.
- Munir. (2009). *Pembelajaran Jarak Jauh Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta
- Nasution, S. (2008). *Berbagai Pendekatan dalam Proses Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Nuangchalerm, P., Sakkumduang, K. & Uhwha S. (2014). Implementing E-Learning Designed Courses in General Education. *ERIC*. ISSN: ISSN-2321-2454
- Nuangchalerm, Prasart. (2010). Engaging Students to Perceive Nature of Science Through Socioscientific Issued-Based Instruction. *European Journal of Social Science*. (13)1
- Nuraini, Indah, N., Uswatun. (2020). Analisis Proses Pembelajaran Matematika Berbasis Daring Menggunakan Aplikasi Google Classroom Pada Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal PGSD Universitas Muhammadiyah Cirebon*. ISSN: 2088-8295. 6 (1), 50-55. <https://e-journal.umc.ac.id/index.php/JPS>
- Purworini, S. E. (2006). Pembelajaran Berbasis Proyek sebagai Upaya Mengembangkan Habbit of Mind "Studi Kasus di SMP Nasional KSP Balikpapan". *Jurnal Pendidikan Inovatif*, 1(4): 17-19
- Rahayu, S. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid-19. *Indonesian Journal of Educational Science*. <https://ojs.unsulbar.ac.id>
- Renata, H. 2008. Effective Teaching Methods Project Based Learning in Physics. *US-China Education Review*. Vol. 5 (12): 27-36.
- Richardson and Jenefer C. (2008). Examining Social Presence in online Courses in

- Relation to Students' Perceived Learning and Satisfaction, *JALN*, Vol.7, No. 1, 2003, pp 68 – 88.
- Rossenberg. Marc J. (2006). Beyond E-Learning Approach and Technologies to Enhance Organizational Knowledge, Learning, and Performance. Pfeiffer. Amerika.
- Rusman. (2011). Model-Model Pembelajaran. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Saludin, N., Karia, N., & Hassan, H. (2013). Green Economy: Researching Working from Home in Building Sector. *The Journal of Southeast Asian Research*, 2013, 1–9. <https://doi.org/10.5171/2013.273189>.
- Senge, Peter M. (1990). The Fifth Discipline: The Art and Practice of The Learning. Organization, USA-New York.
- Supriadi & Mustafa, M. (2019). Pengembangan Model Blended Learning Berbasis Google Classroom.
- Suprijono, A. (2012). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Thomas, J.W. (2000). A Review of Research on Project Based Learning. *Electronic Journal of Science Education*.
- Waryanto, Nur Hadi. (2006). *Teknik Dasar Macromedia Flash*. Yogyakarta: Laboratorium Komputer Jurusan Pendidikan Matematika FPMIPAUNY
- Wena. M. (2010). *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Widiyono, A. (2020). Efektifitas Perkuliahan Daring (*online*) pada Mahasiswa PGSDdi Saat Pandemi Covid 19. *Jurnal Pendidikan*, 2020: 8(2). ISSN: 2337-7607. 10.36232/pendidikan.v8i2.458
- Wijaya, Mokhamad, H., Sarosa, M., dkk. (2018). Rancang Bangun Chatbot Pembelajaran Java Pada Google Classroom dan Facebook Messenger. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*. 5(3), 287-296
- William. (1999). *Introduction to Social Psychology*, Methuen: London
- Wiresti, R. D. (2020). Analisis Dampak Work From Home pada Anak Usia Dini di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*. ISSN: 2549-8959. 2020, 5(1), 641-653. 10.31004/obsesi.v5i1.563
- Zhang, et al. (2004). Can e-learning replace classroom learning? Communications of the ACM. Vol.47 No 5

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Silabus

### SILABUS

**Satuan Pendidikan : SMP**

**Kelas : VIII (*Secondary 2*)**

**Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)**

#### Kompetensi Inti

**KI 3 :** Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.

**KI 4 :** Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

Kompetensi Dasar	3.3 Memahami keunggulan dan keterbatasan ruang dalam penawaran dan permintaan, teknologi serta pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN.
	4.3 Menyajikan keunggulan dan keterbatasan ruang dalam penawaran dan permintaan, teknologi serta pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN.
Materi Pembelajaran	<b>Pengembangan Ekonomi Maritim dan Agrikultur</b> 1. Pengembangan Ekonomi Maritim Indonesia a. Sejarah Ekonomi Maritim b. Potensi Ekonomi Maritim Indonesia 2. Pengembangan Agrikultur Indonesia a. Hakikat Agrikultur b. Sejarah Agrikultur Indonesia c. Pertanian dan Subsektor Pertanian <b>Prosedur</b> Merancang dan membuat proyek video IPS.
Kegiatan pembelajaran	1. Penjelasan konsep Pengembangan Ekonomi Maritim dan Agrikultur di Indonesia 2. Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek serta penyelesaian proyek

	3. Mempresentasikan hasil diskusi kelompok dan produk hasil proyek (video singkat IPS)
Penilaian	<b>Sikap</b> Observasi minat dan motivasi belajar siswa melalui tugas proyek <b>Pengetahuan</b> Memecahkan kasus tentang Pengembangan Ekonomi Maritim dan Agrikultur di Indonesia
Alokasi waktu	2 x tatap muka (2 x 1JP)
Sumber Belajar	Buku Esis IPS Kelas VIII
Model Pembelajaran	<i>Project Based Learning</i> (PjBL)

## Lampiran 2. RPP

### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN DARING

<b>Nama Sekolah</b>	<b>: SMP Global Inbyra School</b>	<b>Kelas/ Semester</b>	<b>: IX/ Ganjil</b>
<b>Mata Pelajaran</b>	<b>: IPS</b>	<b>Alokasi Waktu</b>	<b>: 1 x 40 menit</b>
<b>Materi Pokok</b>	<b>: Pengembangan Ekonomi Maritim dan Agrikultur di Indonesia</b>	<b>Pertemuan Ke</b>	<b>: 8</b>
<b>Sub Materi</b>	<b>: Upaya Menghadapi Globalisasi</b>		

#### 1. Tujuan Pembelajaran

Melalui Pembelajaran Jarak Jauh (dengan media Zoom Cloud Meeting dan Google Classroom), peserta didik diharapkan mampu: memahami konsep ekonomi maritim dan agrikultur serta pengembangannya dengan penuh rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, bersikap jujur, percaya diri, dan pantang menyerah, serta memiliki sikap responsif (berpikir kritis) dan proaktif (kreatif), serta mampu berkomunikasi dan bekerjasama dengan baik.

#### 2. Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

##### a. Kegiatan Pendahuluan

- Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa sebelum memulai pembelajaran.
- Mengajukan pertanyaan berupa pengalaman peserta didik dengan materi Pengembangan Ekonomi Maritim dan Agrikultur di Indonesia.
- Menyampaikan motivasi belajar kepada siswa secara kontekstual sesuai manfaat dan aplikasi dari Pengembangan Ekonomi Maritim dan Agrikultur di Indonesia dalam kehidupan sehari-hari.
- Guru mengajukan pertanyaan yang mengaitkan ekonomi maritim dengan pengembangannya.
- Menjelaskan hal-hal tentang Pengembangan Ekonomi Maritim dan Agrikultur di Indonesia, kompetensi yang akan dicapai, serta metode belajar yang akan ditempuh.

**b. Kegiatan Inti (*Sintaks Project Based Learning*)**

<b>Sintaks</b>	<b>Aktivitas</b>
<b>Penentuan pertanyaan mendasar</b>	Melalui Zoom Cloud Meeting peserta didik memperhatikan layar masing-masing dimana guru melakukan <i>sharescreen</i> Power Point yang menayangkan fenomena permasalahan ekonomi maritim yang harus diberikan solusi melalui kegiatan proyek.
<b>Mendesain perencanaan proyek</b>	Melalui Zoom Cloud Meeting peserta didik membuat hipotesis atau dugaan sementara, kemudian merencanakan proyek yang akan dibuat untuk menjawab hipotesis pada <i>activity time</i> .
<b>Menyusun jadwal</b>	Melalui Zoom Cloud Meeting peserta didik bersama guru menyusun jadwal pembuatan proyek hingga pengumpulannya.
<b>Memonitor peserta didik dan kemajuan proyek</b>	Guru memberikan arahan tentang tugas proyek dalam sebuah lembar kerja yang diunggah di Tugas Kelas dalam Google Classroom dan memonitor siswa setiap harinya.
<b>Menguji hasil</b>	Guru menguji hasil karya siswa sekaligus memberikan nilai.
<b>Mengevaluasi pengalaman</b>	Guru mengevaluasi hasil karya siswa dalam kolom komentar di Google Classroom.

**c. Kegiatan Penutup**

- 1) Peserta didik dengan bimbingan guru memberi kesimpulan.
- 2) Guru memberikan apresiasi kepada seluruh peserta didik yang telah bekerjasama dengan baik.
- 3) Guru memberikan evaluasi untuk mengukur ketuntasan PBM.
- 4) Guru menginformasikan kegiatan yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya.

**3. Penilaian**

Terlampir

- a. Sikap : Jurnal dan lembar observasi
- b. Ketrampilan : Produk

Mengetahui,  
Kepala SMP GIS Tegal

Tegal, November 2020  
Guru IPS Kelas IX

Easty Kartika, M.Pd.

Chusnul Fauziah, S.Pd.

### Lampiran 3. Lembar Kegiatan Siswa

#### LEMBAR KEGIATAN SISWA (LKS)

Kelompok :

Nama Anggota :

Kelas :

#### A. Petunjuk Belajar

1. Isilah identitas pada lembar ini.
2. Baca terlebih dahulu Lembar Kegiatan Siswa (LKS) ini.
3. Kerjakan proyek secara berkelompok.

#### B. Kompetensi Dasar dan Indikator

3.3 Memahami keunggulan dan keterbatasan ruang dalam penawaran dan permintaan, teknologi serta pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN.

3.3.1 Memahami Sejarah Ekonomi Maritim Indonesia di berbagai masa.

3.3.2 Menganalisis Pengembangan Ekonomi Maritim, sejarah, dan potensi Ekonomi Maritim di Indonesia.

4.3 Menyajikan keunggulan dan keterbatasan ruang dalam penawaran dan permintaan, teknologi serta pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN.

4.3.1 Merancang proyek penyelesaian masalah potensi ekonomi maritim Indonesia berdasarkan kasus yang diberikan dalam kehidupan sehari-hari.

4.3.2 Mencetuskan cara memaksimalkan potensi ekonomi maritim Indonesia dalam bentuk video yang dapat membuktikan hipotesis (dugaan sementara) serta menemukan penyebabnya.

4.3.3 Mengumpulkan hasil proyek pada Kolom Tugas di Google Classroom.

#### C. Materi Pokok

Pengembangan Ekonomi Maritim dan Agrikultur di Indonesia.

#### D. Tujuan

Melalui kegiatan proyek, siswa diharapkan mampu:

1. Menyelidiki kasus ekonomi maritim yang terjadi
2. Menganalisis kasus sesuai dengan masanya
3. Menjawab kasus dengan hipotesis



4. Membuktikan hipotesis dengan mengumpulkan bukti
5. Membuat video yang berisi rangkaian kasus, hipotesis, penyelesaian serta buktinya

E. Kegiatan

1. Bacalah buku Esis IPS kelas VIII sub bab “Pengembangan Ekonomi Maritim dan Agrikultur di Indonesia”.
2. Setelah membaca buku Esis IPS, baca dan cermatilah kasus di bawah ini:  
**Potensi maritim di Indonesia sangatlah luar biasa, namun apabila potensi tersebut tidak kita maksimalkan maka tidak dapat berpengaruh terhadap pengembangan ekonomi. Cara apakah yang dapat dilakukan supaya potensi maritim di Indonesia khususnya di provinsi kalian dapat tercapai dengan maksimal?**
3. Jawablah pertanyaan pada kasus di atas dengan cara membuat rancangan proyek sederhana berbentuk video sesuai dengan kreativitas kalian secara sistematis. Kemudian lengkapi video dengan gambar dan data menggunakan aplikasi pembuat video apa saja.
4. Unggahlah hasil projekmu pada kolom Tugas Kelas di Google Classroom.
5. Judul file yang diunggah di Google Classroom: Nama panggilan\_Aktivitas 3\_IPS S2  
 Contoh: Fany\_Aktivitas 3\_IPS S2

Selamat mengerjakan aktivitas IPS, anak-anak!

Kelompok :

Nama Anggota :

Kelas :

### **PROJEK VIDEO TENTANG EKONOMI MARITIM**

A. Kasus

**Potensi maritim di Indonesia sangatlah luar biasa, namun apabila potensi tersebut tidak kita maksimalkan maka tidak dapat berpengaruh terhadap pengembangan ekonomi. Cara apakah yang dapat dilakukan supaya potensi maritim di Indonesia khususnya di provinsi kalian dapat tercapai dengan maksimal?**

B. Jawaban atau dugaan sementara

C. Rancangan Projek

1. Projek yang akan dibuat:
2. Estimasi waktu penyelesaian projek:
3. Alat, bahan dan sumber untuk membuat video:

D. Kesimpulan

**Lampiran 4. Lembar Observasi Keterlaksanaan PjBL****LEMBAR OBSERVASI****KETERLAKSANAAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING*****Kompetensi Dasar**

4.4 Menyajikan keunggulan dan keterbatasan ruang dalam penawaran dan permintaan, teknologi serta pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN.

**Indikator**

- 4.4.1 Merancang proyek penyelesaian masalah potensi ekonomi maritim Indonesia berdasarkan kasus yang diberikan dalam kehidupan sehari-hari.
- 4.4.2 Mencetuskan cara memaksimalkan potensi ekonomi maritim Indonesia dalam bentuk video yang dapat membuktikan hipotesis (dugaan sementara) serta menemukan penyebabnya.
- 4.4.3 Mengumpulkan hasil proyek pada Kolom Tugas di Google Classroom.

### Petunjuk

Berilah tanda (✓) pada kolom nilai sesuai dengan pengamatan terhadap pembelajaran di dalam kelas!

N O	Kegiatan Pembelajaran	Terlaksana	
		YA	TIDAK
1	<b>Pendahuluan</b>		
	a. Guru mengucapkan salam, berdoa bersama, dan mengecek kehadiran siswa.		
	b. Guru memberikan apersepsi kepada siswa.		
	c. Guru menyampaikan KD yang harus dicapai siswa.		
	d. Guru memberikan <i>Pretest</i> pada siswa melalui Google Form dalam Google Classroom.		
2	<b>Inti</b>		
	Tahap 1: Penentuan pertanyaan mendasar		
	a. Guru memberikan pertanyaan (kasus) dasar.		
	b. Siswa mencermati kasus kemudian membuat hipotesis.		
	Tahap 2: Mendisain perencanaan proyek		
	c. Masing-masing kelompok berdiskusi dengan bimbingan guru dan mengajukan hipotesis melalui kolom komentar di Google Classroom.		
	d. Siswa merancang alat dan bahan serta langkah kerja yang akan digunakan ketika bereksperimen saat jam Aktivitas.		
	e. Guru menyetujui desain perencanaan proyek pada saat jam <i>Checking</i> (hipotesis, alat dan bahan, langkah kerja).		
	Tahap 3: Menyusun jadwal		
	f. Guru dan siswa menyepakati proyek selesai dalam waktu 1 minggu.		
	g. Pada jam Zoom meeting siswa mendesain perencanaan proyek.		
	h. Pada jam Aktivitas siswa menyusun dan melakukan eksperimen.		
	i. Pada pertemuan berikutnya siswa mengumpulkan laporan dan mempresentasikan hasil proyek melalui <i>sharescreen</i> dalam Zoom meeting.		
	Tahap 4: Monitor pembuatan proyek		
	j. Guru mengamati pembuatan proyek siswa.		
	k. Guru memberikan referensi alat dan bahan proyek dalam kehidupan sehari-hari.		

	1. Guru memberikan arahan pada siswa cara mengumpulkan data.		
	Tahap 5: Melakukan Penilaian m. Guru menilai hasil proyek video siswa.		
	Tahap 6: Evaluasi n. Perwakilan kelompok menyampaikan hasil ekperimenya.		
	o. Guru melakukan penilaian presentasi siswa.		
	p. Guru memberikan penguatan pada jawaban siswa dengan konsep yang tepat.		
<b>3</b>	<b>Penutup</b>		
	a. Guru dan siswa bersama-sama menarik kesimpulan dari materi Pengembangan Ekonomi Maritim dan Agrikultur di Indonesia.		
	b. Guru memberikan <i>Posttest</i> pada siswa dalam bentuk Google Form di Google Classroom.		
	c. Guru memberikan kata-kata motivasi pada siswa.		
	d. Guru menutup pembelajaran dengan memberi salam.		
	<b>Total keterlaksanaan kegiatan</b>	<b>24</b>	-

Catatan :

---



---



---



---



---



---

$$\text{Nilai} = \frac{\text{kegiatan yang terlaksana}}{\text{total keterlaksanaan kegiatan}} \times 100\%$$

Kriteria Ketuntasan:

85%-100%	=	Sangat Baik
75%-84%	=	Baik
65%-74%	=	Cukup Baik
55%-64%	=	Kurang Baik
≤ 54%	=	Sangat Kurang Baik

Tegal, Januari 2021

Observer

Mahasiswa Praktikan

NIP. -

Chusnul Fauziah, S.Pd.  
NPM. 7319600003

**Lampiran 5. Lembar Observasi Proses PjBL****LEMBAR OBSERVASI PROYEK**

Kelompok :

Nama siswa : 1.

2.

3.

**Kompetensi Dasar**

4.5 Menyajikan keunggulan dan keterbatasan ruang dalam penawaran dan permintaan, teknologi serta pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN.

**Indikator**

4.5.1 Merancang proyek penyelesaian masalah Sejarah Ekonomi Maritim Indonesia berdasarkan kasus yang diberikan dalam kehidupan sehari-hari.

4.5.2 Membuat kronologi atau garis waktu Sejarah Ekonomi Maritim Indonesia berbentuk video yang dapat membuktikan hipotesis (dugaan sementara) serta menemukan penyebabnya.

4.5.3 Mengumpulkan hasil proyek pada Kolom Tugas di Google Classroom.

### Petunjuk

Berilah tanda (✓) pada kolom nilai sesuai dengan pengamatan terhadap aktivitas siswa selama pelaksanaan *Project Based Learning*!

Indikator pelaksanaan <i>Project Based Learning</i>	Skor			
	1	2	3	4
1. Kognitif				
a. Pengamatan (dapat menunjukkan, membandingkan, dan menghubungkan kasus yang diberikan dengan kehidupan sehari-hari).				
b. Ingatan (dapat menyebutkan dan menunjukkan keterkaitan kasus dengan materi pembelajaran).				
c. Pemahaman (dapat menjelaskan dan mendefinisikan jawaban atas dugaan sementara/ hipotesis).				
d. Penerapan (dapat memberikan contoh dan dapat menggunakan secara tepat konsep pengembangan ekonomi maritim dengan kasus yang diberikan).				
e. Analisis (dapat mengklasifikasikan atau memilah-milah proyek yang akan dibuat untuk membuktikan hipotesis).				
f. Sintesis (dapat menghubungkan, menyimpulkan, dan menggeneralisasi hasil dari proyek yang telah dibuat untuk membuktikan hipotesis).				
2. Afektif				
a. Penerimaan (menunjukkan sikap menerima akan tugas proyek yang diberikan).				
b. Sambutan (kesedian partisipasi dan terlibat dalam membuktikan hipotesis menggunakan proyek).				
c. Apresiasi (menganggap penting dan bermanfaat hasil dari penyelesaian kasus menggunakan proyek).				
d. Internalisasi (mengetahui dan meyakini bahwa hasil dari penelitian dapat membuktikan hipotesis).				
e. Karakterisasi (menerapkan hasil pembahasan kasus dalam pribadi dan perilaku sehari-hari).				
3. Psikomotorik				
a. Keterampilan bergerak dan bertindak (mengkoordinasikan, gerak mata, tangan, dan kaki dalam melakukan tugas proyek).				
b. Kecakapan (mengucapkan, membuat mimik, dan gerakan jasmani dalam mempresentasikan hasil kerja proyek).				
<b>Skor Maksimal</b>	<b>52</b>			

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Kriteria Ketuntasan:

85%-100%	=	Sangat Baik
75%-84%	=	Baik
65%-74%	=	Cukup Baik
55%-64%	=	Kurang Baik
≤ 54%	=	Sangat Kurang Baik

Tegal, November 2020

Mahasiswa Praktikan

Chusnul Fauziah, S.Pd.

NPM. 7319600003



## **Lampiran 6. Pedoman Wawancara PjBL pada Siswa**

### **PEDOMAN WAWANCARA PjBL SISWA**

1. Bagaimana tanggapan anda terhadap Model Pembelajaran Project Based Learning yang diterapkan pada masa pandemik Covid-9?
2. Apakah model pembelajaran Project Based Learning membantu anda untuk menjadi siswa yang lebih aktif, kreatif, dan inovatif? Jelaskan.
3. Apakah model pembelajaran Project Based Learning sesuai bila diterapkan dalam masa pandemik Covid-19 di SMP Global Inbyra School Tegal? Jelaskan.
4. Apakah model pembelajaran Project Based Learning membantu anda memahami materi IPS tentang Pengembangan Ekonomi Maritim dan Agrikultur di Indonesia? Jelaskan.
5. Apakah model pembelajaran Project Based Learning mampu mengatasi kejenuhan belajar IPS anda selama masa pandemik Covid-19? Jelaskan.
6. Apakah produk dari model pembelajaran Project Based Learning bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari khususnya menambah wawasan IPS siswa? Jelaskan.
7. Apakah Model Pembelajaran Project Based Learning menyenangkan ketika diterapkan dalam pembelajaran IPS? Jelaskan.
8. Apakah setelah mendapat tugas proyek anda merasa bahwa konsep IPS dapat anda temukan dalam kehidupan sehari-hari? Jelaskan.
9. Apakah model pembelajaran Project Based Learning memudahkan anda mendeskripsikan pengembangan ekonomi maritim dan agrikultur di Indonesia? Jelaskan.
10. Apakah model pembelajaran Project Based efektif jika diterapkan pada siswa SMP pada masa pandemik Covid-19? Jelaskan.

### Lampiran 7. Kuisisioner Respon Siswa Terhadap Model PjBL

#### KUISISIONER RESPON SISWA TERHADAP MODEL *PROJECT BASED LEARNING*

Berilah tanda (✓) pada jawaban yang anda pilih.

No	Pertanyaan	SS	S	KS	TS
1	Saya merencanakan proyek yang akan dibuat.				
2	Saya mengumpulkan informasi dari buku atau internet sebagai sumber pembuatan proyek.				
3	Saya menyenangi pembelajaran IPS dengan model PjBL yang telah dilaksanakan.				
4	Pembelajaran IPS dengan model PjBL tersebut memberikan saya kesempatan untuk memahami materi lebih baik.				
5	Pembelajaran IPS dengan model PjBL tersebut membuat saya lebih aktif dibanding sebelumnya.				
6	Saya tidak menyukai pembelajaran IPS dengan model PjBL yang telah dilaksanakan.				
7	Dengan adanya pertanyaan yang disajikan dalam worksheet menjadi pedoman bagi siswa dalam pengerjaan proyek.				
8	Pembelajaran yang saya ikuti membuat saya lebih sulit memahami pelajaran PjBL.				
9	Peran guru sangat membantu saya ketika mendapat kesulitan dalam mengerjakan proyek.				
10	Dengan adanya tugas proyek membuat saya lebih kreatif.				
11	Saya senang apabila selama belajar IPS ada diskusi dengan teman sekelompok.				
12	Kesempatan berdiskusi dan belajar dengan teman kelompok membuat saya lebih memahami materi dan				

	mudah dalam mengerjakan proyek.				
13	Saya tidak menyukai diskusi dan belajar secara berkelompok dalam proses pembelajaran.				
14	Melalui proyek dan diskusi membantu saya dalam memahami materi pelajaran.				
15	Aktifitas kelompok mendorong saya untuk saling bertanya dan mengemukakan pendapat atau gagasan.				
16	Suasana kelas pada saat pembelajaran berlangsung menyenangkan.				
17	Arahan-arahan dari guru membuat saya lebih aktif.				
18	Saya ingin pembelajaran seperti ini digunakan dalam materi IPS yang lain.				
19	Materi Pengembangan Ekonomi Maritim dan Agrikultur di Indonesia lebih menarik dengan model PjBL yang telah dilaksanakan.				
20	Setelah mengikuti pembelajaran dengan model yang telah dilaksanakan saya menjadi senang belajar IPS.				

**Keterangan:**

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

$$\text{Nilai} = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

**Kriteria Ketuntasan:**

85%-100% = Sangat Baik

75%-84% = Baik

65%-74% = Cukup Baik

55%-64% = Kurang Baik

≤ 54% = Sangat Kurang Baik

**Lampiran 8. Hasil Observasi Proyek Siswa****LEMBAR OBSERVASI PROYEK**

Kelompok : A

Nama siswa : 1. Nikita Tiffany Sharon

2. Airin Nadine

3. Nanda Adi Pratama

**Kompetensi Dasar**

4.6 Menyajikan keunggulan dan keterbatasan ruang dalam penawaran dan permintaan, teknologi serta pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN.

**Indikator**

4.6.1 Merancang proyek penyelesaian masalah Sejarah Ekonomi Maritim Indonesia berdasarkan kasus yang diberikan dalam kehidupan sehari-hari.

4.6.2 Membuat kronologi atau garis waktu Sejarah Ekonomi Maritim Indonesia berbentuk video yang dapat membuktikan hipotesis (dugaan sementara) serta menemukan penyebabnya.

4.6.3 Mengumpulkan hasil proyek pada Kolom Tugas di Google Classroom.

### Petunjuk

Berilah tanda (√) pada kolom nilai sesuai dengan pengamatan terhadap aktivitas siswa selama pelaksanaan *Project Based Learning*!

Indikator prestasi belajar siswa	Skor			
	1	2	3	4
1. Kognitif				
a. Pengamatan (dapat menunjukkan, membandingkan, dan menghubungkan kasus yang diberikan dengan kehidupan sehari-hari).				√
b. Ingatan (dapat menyebutkan dan menunjukkan keterkaitan kasus dengan materi pembelajaran).				√
c. Pemahaman (dapat menjelaskan dan mendefinisikan jawaban atas dugaan sementara/ hipotesis).				√
d. Penerapan (dapat memberikan contoh dan dapat menggunakan secara tepat konsep pengembangan ekonomi maritim dengan kasus yang diberikan).				√
e. Analisis (dapat mengklasifikasikan atau memilah-milah proyek yang akan dibuat untuk membuktikan hipotesis).				√
f. Sintesis (dapat menghubungkan, menyimpulkan, dan menggeneralisasi hasil dari proyek yang telah dibuat untuk membuktikan hipotesis).				√
2. Afektif				
a. Penerimaan (menunjukkan sikap menerima akan tugas proyek yang diberikan).				√
b. Sambutan (kesedian partisipasi dan terlibat dalam pembuktian hipotesis menggunakan proyek).				√

c. Apresiasi (menganggap penting dan bermanfaat hasil dari penyelesaian kasus menggunakan proyek).			√	
d. Internalisasi (mengetahui dan meyakini bahwa hasil dari penelitian dapat membuktikan hipotesis).				√
e. Karakterisasi (menerapkan hasil pembahasan kasus dalam pribadi dan perilaku sehari-hari).			√	
3. Psikomotorik				
a. Ketrampilan bergerak dan bertindak (mengkoordinasikan, gerak mata, tangan, dan kaki dalam melakukan tugas proyek).				√
b. Kecakapan (mengucapkan, membuat mimik, dan gerakan jasmani dalam mempresentasikan hasil kerja proyek).				√
<b>Skor Maksimal</b>	<b>52</b>			

$$\text{Nilai} = \frac{50}{52} \times 100 = 96,15\% \text{ (Sangat Baik)}$$

Kriteria Ketuntasan:

85%-100%	=	Sangat Baik
75%-84%	=	Baik
65%-74%	=	Cukup Baik
55%-64%	=	Kurang Baik
≤ 54%	=	Sangat Kurang Baik

Tegal, Januari 2020

Mahasiswa Praktikan

Chusnul Fauziah, S.Pd.

NPM. 7319600003

## LEMBAR OBSERVASI PROYEK

Kelompok : B

Nama siswa : 1. Fritzie El Ryansyah

2. Kanaya

3. Eugenia Jenifer Lee

### **Kompetensi Dasar**

4.7 Menyajikan keunggulan dan keterbatasan ruang dalam penawaran dan permintaan, teknologi serta pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN.

### **Indikator**

4.7.1 Merancang proyek penyelesaian masalah Sejarah Ekonomi Maritim Indonesia berdasarkan kasus yang diberikan dalam kehidupan sehari-hari.

4.7.2 Membuat kronologi atau garis waktu Sejarah Ekonomi Maritim Indonesia berbentuk video yang dapat membuktikan hipotesis (dugaan sementara) serta menemukan penyebabnya.

4.7.3 Mengumpulkan hasil proyek pada Kolom Tugas di Google Classroom.

### Petunjuk

Berilah tanda (√) pada kolom nilai sesuai dengan pengamatan terhadap aktivitas siswa selama pelaksanaan *Project Based Learning*!

Indikator prestasi belajar siswa	Skor			
	1	2	3	4
1. Kognitif				
a. Pengamatan (dapat menunjukkan, membandingkan, dan menghubungkan kasus yang diberikan dengan kehidupan sehari-hari).			√	
b. Ingatan (dapat menyebutkan dan menunjukkan keterkaitan kasus dengan materi pembelajaran).			√	
c. Pemahaman (dapat menjelaskan dan mendefinisikan jawaban atas dugaan sementara/ hipotesis).				√
d. Penerapan (dapat memberikan contoh dan dapat menggunakan secara tepat konsep pengembangan ekonomi maritim dengan kasus yang diberikan).				√
e. Analisis (dapat mengklasifikasikan atau memilah-milah proyek yang akan dibuat untuk membuktikan hipotesis).			√	
f. Sintesis (dapat menghubungkan, menyimpulkan, dan menggeneralisasi hasil dari proyek yang telah dibuat untuk membuktikan hipotesis).			√	
2. Afektif				
a. Penerimaan (menunjukkan sikap menerima akan tugas proyek yang diberikan).				√
b. Sambutan (kesedian partisipasi dan terlibat dalam				√



pembuktian hipotesis menggunakan proyek).				
c. Apresiasi (menganggap penting dan bermanfaat hasil dari penyelesaian kasus menggunakan proyek).			√	
d. Internalisasi (mengetahui dan meyakini bahwa hasil dari penelitian dapat membuktikan hipotesis).				√
e. Karakterisasi (menerapkan hasil pembahasan kasus dalam pribadi dan perilaku sehari-hari).			√	
3. Psikomotorik				
a. Keterampilan bergerak dan bertindak (mengkoordinasikan, gerak mata, tangan, dan kaki dalam melakukan tugas proyek).				√
b. Kecakapan (mengucapkan, membuat mimik, dan gerakan jasmani dalam mempresentasikan hasil kerja proyek).				√
<b>Skor Maksimal</b>	<b>52</b>			

$$\text{Nilai} = \frac{46}{52} \times 100 = 88,46\% \text{ (Sangat Baik)}$$

Kriteria Ketuntasan:

85%-100%	=	Sangat Baik
75%-84%	=	Baik
65%-74%	=	Cukup Baik
55%-64%	=	Kurang Baik
≤ 54%	=	Sangat Kurang Baik

Tegal, Januari 2020

Mahasiswa Praktikan

Chusnul Fauziah, S.Pd.

NPM. 7319600003

## LEMBAR OBSERVASI PROYEK

Kelompok : C

Nama siswa : 1. Muthia Azaria Candraningtyas

2. Zalaneira Putri Hakim

3. Austen Ignatius Darsono

### **Kompetensi Dasar**

4.8 Menyajikan keunggulan dan keterbatasan ruang dalam penawaran dan permintaan, teknologi serta pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN.

### **Indikator**

4.8.1 Merancang proyek penyelesaian masalah Sejarah Ekonomi Maritim Indonesia berdasarkan kasus yang diberikan dalam kehidupan sehari-hari.

4.8.2 Membuat kronologi atau garis waktu Sejarah Ekonomi Maritim Indonesia berbentuk video yang dapat membuktikan hipotesis (dugaan sementara) serta menemukan penyebabnya.

4.8.3 Mengumpulkan hasil proyek pada Kolom Tugas di Google Classroom.

### Petunjuk

Berilah tanda (√) pada kolom nilai sesuai dengan pengamatan terhadap aktivitas siswa selama pelaksanaan *Project Based Learning*!

Indikator prestasi belajar siswa	Skor			
	1	2	3	4
1. Kognitif				
a. Pengamatan (dapat menunjukkan, membandingkan, dan menghubungkan kasus yang diberikan dengan kehidupan sehari-hari).				√
b. Ingatan (dapat menyebutkan dan menunjukkan keterkaitan kasus dengan materi pembelajaran).			√	
c. Pemahaman (dapat menjelaskan dan mendefinisikan jawaban atas dugaan sementara/ hipotesis).				√
d. Penerapan (dapat memberikan contoh dan dapat menggunakan secara tepat konsep pengembangan ekonomi maritim dengan kasus yang diberikan).			√	
e. Analisis (dapat mengklasifikasikan atau memilah-milah proyek yang akan dibuat untuk membuktikan hipotesis).			√	
f. Sintesis (dapat menghubungkan, menyimpulkan, dan menggeneralisasi hasil dari proyek yang telah dibuat untuk membuktikan hipotesis).				√
2. Afektif				
a. Penerimaan (menunjukkan sikap menerima akan tugas proyek yang diberikan).				√
b. Sambutan (kesedian partisipasi dan terlibat dalam pembuktian hipotesis menggunakan proyek).				√

c. Apresiasi (menganggap penting dan bermanfaat hasil dari penyelesaian kasus menggunakan proyek).			√	
d. Internalisasi (mengetahui dan meyakini bahwa hasil dari penelitian dapat membuktikan hipotesis).				√
e. Karakterisasi (menerapkan hasil pembahasan kasus dalam pribadi dan perilaku sehari-hari).			√	
3. Psikomotorik				
a. Ketrampilan bergerak dan bertindak (mengkoordinasikan, gerak mata, tangan, dan kaki dalam melakukan tugas proyek).				√
b. Kecakapan (mengucapkan, membuat mimik, dan gerakan jasmani dalam mempresentasikan hasil kerja proyek).				√
<b>Skor Maksimal</b>	<b>52</b>			

$$\text{Nilai} = \frac{47}{52} \times 100 = 90,38\% \text{ (Sangat Baik)}$$

Kriteria Ketuntasan:

85%-100%	=	Sangat Baik
75%-84%	=	Baik
65%-74%	=	Cukup Baik
55%-64%	=	Kurang Baik
≤ 54%	=	Sangat Kurang Baik

Tegal, Januari 2020

Mahasiswa Praktikan

Chusnul Fauziah, S.Pd.

NPM. 7319600003

## LEMBAR OBSERVASI PROYEK

Kelompok : D

Nama siswa : 1. Abel Hidayat

2. Laveta Shera Machiko

3. Ahmed Al-Safi

### **Kompetensi Dasar**

3.3 Menyajikan keunggulan dan keterbatasan ruang dalam penawaran dan permintaan, teknologi serta pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN.

### **Indikator**

- 3.3.1 Merancang proyek penyelesaian masalah Sejarah Ekonomi Maritim Indonesia berdasarkan kasus yang diberikan dalam kehidupan sehari-hari.
- 3.3.2 Membuat kronologi atau garis waktu Sejarah Ekonomi Maritim Indonesia berbentuk video yang dapat membuktikan hipotesis (dugaan sementara) serta menemukan penyebabnya.
- 3.3.3 Mengumpulkan hasil proyek pada Kolom Tugas di Google Classroom.

### Petunjuk

Berilah tanda (√) pada kolom nilai sesuai dengan pengamatan terhadap aktivitas siswa selama pelaksanaan *Project Based Learning*!

Indikator prestasi belajar siswa	Skor			
	1	2	3	4
1. Kognitif				
a. Pengamatan (dapat menunjukkan, membandingkan, dan menghubungkan kasus yang diberikan dengan kehidupan sehari-hari).				√
b. Ingatan (dapat menyebutkan dan menunjukkan keterkaitan kasus dengan materi pembelajaran).				√
c. Pemahaman (dapat menjelaskan dan mendefinisikan jawaban atas dugaan sementara/hipotesis).				√
d. Penerapan (dapat memberikan contoh dan dapat menggunakan secara tepat konsep pengembangan ekonomi maritim dengan kasus yang diberikan).			√	
e. Analisis (dapat mengklasifikasikan atau memilah-milah proyek yang akan dibuat untuk membuktikan hipotesis).				√
f. Sintesis (dapat menghubungkan, menyimpulkan, dan menggeneralisasi hasil dari proyek yang telah dibuat untuk membuktikan hipotesis).				√
2. Afektif				
a. Penerimaan (menunjukkan sikap menerima akan tugas proyek yang diberikan).				√
b. Sambutan (kesedian partisipasi dan terlibat dalam				√

pembuktian hipotesis menggunakan proyek).				
c. Apresiasi (menganggap penting dan bermanfaat hasil dari penyelesaian kasus menggunakan proyek).			√	
d. Internalisasi (mengetahui dan meyakini bahwa hasil dari penelitian dapat membuktikan hipotesis).				√
e. Karakterisasi (menerapkan hasil pembahasan kasus dalam pribadi dan perilaku sehari-hari).			√	
3. Psikomotorik				
a. Keterampilan bergerak dan bertindak (mengkoordinasikan, gerak mata, tangan, dan kaki dalam melakukan tugas proyek).				√
b. Kecakapan (mengucapkan, membuat mimik, dan gerakan jasmani dalam mempresentasikan hasil kerja proyek).				√
<b>Skor Maksimal</b>	<b>52</b>			

$$\text{Nilai} = \frac{49}{52} \times 100 = 94,23\% \text{ (Sangat Baik)}$$

Kriteria Ketuntasan:

85%-100%	=	Sangat Baik
75%-84%	=	Baik
65%-74%	=	Cukup Baik
55%-64%	=	Kurang Baik
≤ 54%	=	Sangat Kurang Baik

Tegal, Januari 2020

Mahasiswa Praktikan

Chusnul Fauziah, S.Pd.

NPM. 7319600003

## Lampiran 9. Hasil Observasi Keterlaksanaan PjBL

### LEMBAR OBSERVASI KETERLAKSANAAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING*

#### Kompetensi Dasar

- 4.3 Menyajikan keunggulan dan keterbatasan ruang dalam penawaran dan permintaan, teknologi serta pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN.

#### Indikator

- 4.3.1 Merancang proyek penyelesaian masalah potensi ekonomi maritim Indonesia berdasarkan kasus yang diberikan dalam kehidupan sehari-hari.
- 4.3.2 Mencetuskan cara memaksimalkan potensi ekonomi maritim Indonesia dalam bentuk video yang dapat membuktikan hipotesis (dugaan sementara) serta menemukan penyebabnya.
- 4.3.3 Mengumpulkan hasil proyek pada Kolom Tugas di Google Classroom.



Perunjuk

Berilah tanda (✓) pada kolom nilai sesuai dengan pengamatan terhadap pembelajaran di dalam kelas!

NO	Kegiatan Pembelajaran	Terlaksana	
		YA	TIDAK
1	<b>Pendahuluan</b>		
	a. Guru mengucapkan salam, berdoa bersama, dan mengecek kehadiran siswa.	✓	
	b. Guru memberikan apersepsi kepada siswa.	✓	
	c. Guru menyampaikan KD yang harus dicapai siswa.	✓	
	d. Guru memberikan <i>Pretest</i> pada siswa melalui Google Form dalam Google Classroom.	✓	
2	<b>Inti</b>		
	Tahap 1: Penentuan pertanyaan mendasar		
	a. Guru memberikan pertanyaan (kasus) dasar.	✓	
	b. Siswa mencermati kasus kemudian membuat hipotesis.	✓	
	Tahap 2: Mendisain perencanaan proyek		
	c. Masing-masing kelompok berdiskusi dengan bimbingan guru dan mengajukan hipotesis melalui kolom komentar di Google Classroom.	✓	
	d. Siswa merancang alat dan bahan serta langkah kerja yang akan digunakan ketika bereksperimen saat jam Aktivitas.	✓	
	e. Guru menyetujui desain perencanaan proyek pada saat jam <i>Checking</i> (hipotesis, alat dan bahan, langkah kerja).	✓	
	Tahap 3: Menyusun jadwal		
	f. Guru dan siswa menyepakati proyek selesai dalam waktu 1 minggu.	✓	
	g. Pada jam Zoom meeting siswa mendesain perencanaan proyek.	✓	
	h. Pada jam Aktivitas siswa menyusun dan melakukan eksperimen.	✓	
	i. Pada pertemuan berikutnya siswa mengumpulkan laporan dan mempresentasikan hasil proyek melalui <i>sharescreen</i> dalam Zoom meeting.	✓	
	Tahap 4: Monitor pembuatan proyek		
	j. Guru mengamati pembuatan proyek siswa.		✓
	k. Guru memberikan referensi alat dan bahan proyek dalam kehidupan sehari-hari.	✓	
	l. Guru memberikan arahan pada siswa cara mengumpulkan data.	✓	
	Tahap 5: Melakukan Penilaian		
	m. Guru menilai hasil proyek video siswa.	✓	

	Tahap 6: Evaluasi			
	n	Perwakilan kelompok menyampaikan hasil eksperimennya.	✓	
	o	Guru melakukan penilaian presentasi siswa.	✓	
	p	Guru memberikan penguatan pada jawaban siswa dengan konsep yang tepat.	✓	
3	Penutup			
	a	Guru dan siswa bersama-sama menarik kesimpulan dari materi Pengembangan Ekonomi Maritim dan Agrikultur di Indonesia.	✓	
	b	Guru memberikan <i>Posttest</i> pada siswa dalam bentuk Google Form di Google Classroom.	✓	
	c	Guru memberikan kata-kata motivasi pada siswa.	✓	
	d	Guru menutup pembelajaran dengan memberi salam.	✓	
		Total keterlaksanaan kegiatan	24	-

Catatan:


Chusnul Fauziah sudah melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan sintak model pembelajaran PjBl mulai dari proses pendahuluan, inti, dan penutup. Hanya pada Tahap 4 terkait monitor pembuatan proyek, guru tidak mengamati pembuatan proyek siswa disebabkan karena peserta didik melaksanakan proyek di luar jam pembelajaran. Meskipun tidak mengamati secara langsung, guru tetap memonitor perkembangan pembuatan proyek siswa secara tidak langsung (melalui Google Classroom dan Whats App Group).

$$\text{Nilai} = \frac{\text{kegiatan yang terlaksana}}{\text{total keterlaksanaan kegiatan}} \times 100\% = \frac{23}{24} \times 100\% = 95,83\%$$

Kriteria Ketuntasan:

85%-100%	=	Sangat Baik
75%-84%	=	Baik
65%-74%	=	Cukup Baik
55%-64%	=	Kurang Baik
≤ 54%	=	Sangat Kurang Baik

Observer

  
Maretha Fitriana, S.Pd.

Tegal, Januari 2021

Mahasiswa Praktikan

  
Chusnul Fauziah, S.Pd.

LEMBAR OBSERVASI  
KETERLAKSANAAN MODEL *PROJECT BASED LEARNING*

**Kompetensi Dasar**

- 4.3 Menyajikan keunggulan dan keterbatasan ruang dalam penawaran dan permintaan, teknologi serta pengaruhnya terhadap interaksi antarruang bagi kegiatan ekonomi, sosial, budaya, di Indonesia dan negara-negara ASEAN.

**Indikator**

- 4.3.1 Merancang proyek penyelesaian masalah potensi ekonomi maritim Indonesia berdasarkan kasus yang diberikan dalam kehidupan sehari-hari.
- 4.3.2 Mencetuskan cara memaksimalkan potensi ekonomi maritim Indonesia dalam bentuk video yang dapat membuktikan hipotesis (dugaan sementara) serta menemukan penyebabnya.
- 4.3.3 Mengumpulkan hasil proyek pada Kolom Tugas di Google Classroom.

**Petunjuk**

Berilah tanda (✓) pada kolom nilai sesuai dengan pengamatan terhadap pembelajaran di dalam kelas!

NO	Kegiatan Pembelajaran	Terlaksana	
		YA	TIDAK
1	<b>Pendahuluan</b>		
	a. Guru mengucapkan salam, berdoa bersama, dan mengecek kehadiran siswa	✓	
	b. Guru memberikan apersepsi kepada siswa	✓	
	c. Guru menyampaikan KD yang harus dicapai siswa	✓	
	d. Guru memberikan <i>Pretest</i> pada siswa melalui Google Form dalam Google Classroom.	✓	
2	<b>Inti</b>		
	Tahap 1: Penentuan pertanyaan mendasar		
	a. Guru memberikan pertanyaan (kasus) dasar.	✓	
	b. Siswa mencermati kasus kemudian membuat hipotesis.	✓	
	Tahap 2: Mendisain perencanaan proyek		
	c. Masing-masing kelompok berdiskusi dengan bimbingan guru dan mengajukan hipotesis melalui kolom komentar di Google Classroom.	✓	
	d. Siswa merancang alat dan bahan serta langkah kerja yang akan digunakan ketika bereksperimen saat jam Aktivitas.	✓	
	e. Guru menyetujui desain perencanaan proyek pada saat jam <i>Checking</i> (hipotesis, alat dan bahan, langkah kerja).	✓	
	Tahap 3: Menyusun jadwal		
	f. Guru dan siswa menyepakati proyek selesai dalam waktu 1 minggu.	✓	
	g. Pada jam Zoom meeting siswa mendesain perencanaan proyek.	✓	
	h. Pada jam Aktivitas siswa menyusun dan melakukan eksperimen.	✓	
	i. Pada pertemuan berikutnya siswa mengumpulkan laporan dan mempresentasikan hasil proyek melalui <i>sharescreen</i> dalam Zoom meeting.	✓	
	Tahap 4: Monitor pembuatan proyek		
	j. Guru mengamati pembuatan proyek siswa.		✓
	k. Guru memberikan referensi alat dan bahan proyek dalam kehidupan sehari-hari.	✓	
	l. Guru memberikan arahan pada siswa cara mengumpulkan data.	✓	
	Tahap 5: Melakukan Penilaian		
	m. Guru menilai hasil proyek video siswa.	✓	

Tahap 6: Evaluasi			
n.	Perwakilan kelompok menyampaikan hasil eksperimenya.	✓	
o.	Guru melakukan penilaian presentasi siswa.	✓	
p.	Guru memberikan penguatan pada jawaban siswa dengan konsep yang tepat.	✓	
3	<b>Penutup</b>		
a.	Guru dan siswa bersama-sama menarik kesimpulan dari materi Pengembangan Ekonomi Maritim dan Agrikultur di Indonesia.	✓	
b.	Guru memberikan <i>Posttest</i> pada siswa dalam bentuk Google Form di Google Classroom.	✓	
c.	Guru memberikan kata-kata motivasi pada siswa.	✓	
d.	Guru menutup pembelajaran dengan memberi salam.	✓	
<b>Total keterlaksanaan kegiatan</b>		<b>24</b>	<b>-</b>

Catatan :

Proses pembelajaran sudah sesuai dengan model pembelajaran PjBl kecuali tahap 4 monitor pembuatan proyek guru tidak mengikuti pembuatan proyek oleh siswa karena peserta didik membuat proyek di luar jam pelajaran. Monitor dilakukan secara tidak langsung.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{kegiatan yang terlaksana}}{\text{total keterlaksanaan kegiatan}} \times 100\% = \frac{23}{24} \times 100\% = 95,83\%$$

Kriteria Ketuntasan:

85%-100%	=	Sangat Baik
75%-84%	=	Baik
65%-74%	=	Cukup Baik
55%-64%	=	Kurang Baik
≤ 54%	=	Sangat Kurang Baik

Tegal, Januari 2021

Mahasiswa Praktikan

Observer

Gilang Jannat, S.Pd.

Chusnul Fauziah, S.Pd.

## Lampiran 10. Penugasan di Google Classroom

The image displays two screenshots of a Google Classroom interface. The top screenshot shows the details of an assignment titled "Aktivitas 3 IPS S2 Term 3" created by Chusnul fauziah on January 27. The assignment is worth 100 points and includes a description in Indonesian about a group activity. A Word document titled "Aktivitas 3\_IPS\_S2\_Term 3.do..." is attached. Below the assignment is a "Komentar kelas" (Class Comment) section. The bottom screenshot shows the "Tugas" (Assignment) tab, listing the same assignment and another one titled "MENGEMBANGKAN EKONOMI MARITIM DAN AGRIKULTUR DI INDONESIA" which is a YouTube video. The right sidebar shows settings for the assignment, including "Untuk" (For) all students, "Poin" (Points) of 100, "Tenggat" (Deadline) set to "Tidak ada batas waktu" (No time limit), "Topik" (Topic) as "BAB 3", and a "Rubrik" (Rubric) section.

**Screenshot 1: Assignment Details**

**Aktivitas 3 IPS S2 Term 3**  
Chusnul fauziah • 27 Jan (Diedit 09.31)  
100 poin

Selamat pagi anak-anak..  
Setelah mengerjakan Soal Pretest, lakukanlah aktivitas di bawah ini secara berkelompok. Adapun pembagian kelompoknya sebagai berikut:  
Kelompok A: Fany, Nadine, Nanda  
Kelompok B: Zee, Kanaya, Noni  
Kelompok C: Tyas, Rhey, Austen  
Kelompok D : Abel, Shera, Ahmed

**Aktivitas 3\_IPS\_S2\_Term 3.do...**  
Word

**Komentar kelas**  
Tambahkan komentar kelas...

**Screenshot 2: Assignment List**

**Tugas** Simpan

**Judul**  
Aktivitas 3 IPS S2 Term 3

**Petunjuk (opsional)**  
Selamat pagi anak-anak hari ini kita membahas Pengembangan Ekonomi dan Agrikultur di Indonesia, setelah itu lakukanlah aktivitas berikut ini.

**Tambahkan** **+ Buat**

**Aktivitas 3\_IPS\_S2\_Term 3.docx**  
Word Siswa dapat melihat file ×

**MENGEMBANGKAN EKONOMI MARITIM DAN AGRIKULTUR DI INDONESIA**  
Video YouTube 8 menit ×

**Untuk**  
Semua siswa

**Poin**  
100

**Tenggat**  
Tidak ada batas waktu

**Topik**  
BAB 3

**Rubrik**  
[+ Rubrik](#)

## Lampiran 11. Hasil ACC Hipotesis Siswa

The screenshot shows a Google Classroom page for a lesson titled "IPS Secondary 2/ 2020-2021". The page displays a list of student hypotheses and their ACC (Assessment for Learning) results. The hypotheses are written by students and their ACC status is indicated by a green checkmark.

Student Name	Hypothesis	ACC Status
Nikita Tiffany S. S.	Hipotesis kelompok A : Pemerintah dan rakyat harus sadar besarnya potensi maritim yang dimiliki Indonesia agar mereka bisa melihat kemungkinan-kemungkinan yang menguntungkan jika dikembangkan.	ACC
Chusnul fauziah	Kelompok A di ACC	ACC
FritzieEl	Hipotesis kelompok B : Adanya kesadaran bahwa potensi maritim di Indonesia sangat besar sehingga jika dikembangkan akan mengalami peningkatan potensi maritim di Indonesia	ACC
Abel_Hidayat_63	Hipotesis Kelompok D: Tidak menjual/mengekspor benih-benih maritim ke luar negeri dengan harga yang murah, dan mencoba untuk mengolah hasil maritim agar bisa dijual dengan harga yang lebih tinggi	ACC
muthiaazariaa	hipotesis kelompok c: memberi dukungan ketersediaan barang energi pada daerah yang dikembangkan sebagai kawasan industri maritim	ACC
Chusnul fauziah	Kelompok B juga ACC	ACC
Chusnul fauziah	Kelompok C dan D juga ACC	ACC

The interface also shows a search bar at the bottom left and a task bar at the bottom right with the date 04/02/2021 and time 09:38.

## Lampiran 12. Hasil Penilaian Proyek

google classroom - Bing x Aktivitas 3 IPS S2 Term 3 x +

← → ↻ https://classroom.google.com/c/MjU5NzUwNTY4MTI5/a/MjYwNTQ0NDZjY5/submissions/by-status/and-sort-first-n...

EVALUASI IPS SECONDARY 2 Ms Chusnul Fauziah's Class Petunjuk Tugas siswa

Kembalikan 100 poin

Dinilai		
<input type="checkbox"/>	Abel_Hidayat_63 "Wahh.. Good job kelompok ..."	95
<input type="checkbox"/>	airin nadine "Luar biasa kerjasama kelompok ..."	100
<input type="checkbox"/>	Alexander Pw "Luar biasa kerjasama kelompok ..."	100
<input type="checkbox"/>	austen secondary 2	90
<input type="checkbox"/>	eugenia jennifer	90
<input type="checkbox"/>	FritzieEI "kelompok b"	90
<input type="checkbox"/>	Kanaya Pradipta	90

Abel\_Hidayat\_63  
3 lampiran  
Dinilai

airin nadine  
Edited - Screenshot\_2...  
Dinilai

Alexander Pw  
IMG-20210131-WA00...  
Dinilai

austen secondary 2  
VID-20210130-WA001...  
Dinilai

eugenia jennifer  
VID-20210130-WA001...  
Dinilai

FritzieEI  
2 lampiran  
Dinilai

Kanaya Pradipta  
VID-20210130-WA000...  
Dinilai

laveta shera  
Tidak ada lampiran  
Dinilai

muthiaazariaa  
Google Chrome

Nikita Tiffany S. S.

Zelaneira Putri Hakim

Activate Windows  
Go to Settings to activate Windows.

Type here to search

Google Chrome

IND 09:34 04/02/2021



### Lampiran 13. Lembar Perencanaan dan Hasil Proyek

Nama : Nadine, Nanda, Tiffany

Kelas : S2 Wisdom

#### PROJEK VIDEO TENTANG EKONOMI MARITIM

##### A. Kasus

Potensi maritim di Indonesia sangatlah luar biasa, namun apabila potensi tersebut tidak kita maksimalkan maka tidak dapat berpengaruh terhadap pengembangan ekonomi. Cara apakah yang dapat dilakukan supaya potensi maritim di Indonesia khususnya di provinsi kalian dapat tercapai dengan maksimal?

##### B. Jawaban atau dugaan sementara

Pemerintah dan rakyat harus sadar besarnya potensi maritim yang dimiliki Indonesia agar mereka bisa melihat kemungkinan kemungkinan menguntungkan jika dikembangkan

##### C. Rancangan Proyek

###### 1. Proyek yang akan dibuat:

Video

###### 2. Estimasi waktu penyelesaian proyek:

3 hari

###### 3. Alat, bahan dan sumber untuk membuat video:

Alat : Laptop dan Handphone

Bahan : Buku

Sumber

##### D. Kesimpulan

Kesimpulannya adalah pemerintah harus bertindak lebih tegas menghadapi permasalahan laut, dan mengembangkan sektor pelayaran, sektor perikanan, serta sektor pariwisata bahari untuk memaksimalkan potensi maritim Indonesia.

- <https://www.kompas.com/skola/read/2020/08/04/133000869/permasalahan-yang-terjadi-di-laut-indonesia>
- <https://blog.ruangguru.com/mengembangkan-ekonomi-maritim-dan-agrikultur-di-indonesia>
- <https://brainly.co.id/tugas/14070085>
- <https://repository.ipb.ac.id/handle/123456789/75673>
- <https://www.belitungtimurkab.go.id/?p=10075>

Nama : Austen Ignatius D, Zelaneira Putri H, Muthia Azaria C  
 Kelas : S2 Wisdom

### **PROJEK VIDEO TENTANG EKONOMI MARITIM**

#### **A. Kasus**

**Potensi maritim di Indonesia sangatlah luar biasa, namun apabila potensi tersebut tidak kita maksimalkan maka tidak dapat berpengaruh terhadap pengembangan ekonomi. Cara apakah yang dapat dilakukan supaya potensi maritim di Indonesia khususnya di provinsi kalian dapat tercapai dengan maksimal?**

B. Jawaban atau dugaan sementara: Memberi dukungan ketersediaan barang energi pada daerah yang dikembangkan sebagai kawasan industri maritim

#### **C. Rancangan Projek**

- e. Projek yang akan dibuat: Video penjelasan tentang cara memaksimalkan potensi maritim Indonesia.
- f. Estimasi waktu penyelesaian projek: 3 Hari
- g. Alat, bahan dan sumber untuk membuat video;
  - Alat: Handphone,
  - Bahan: Capcut
  - Sumber: Google dan Buku Esis Kelas VIII IPS

#### **D. Kesimpulan**

Dengan beragamnya potensi maritim Indonesia, antara lain industri bioteknologi kelautan, perairan dalam (deep ocean water), wisata bahari, energi kelautan, mineral laut, pelayaran, pertahanan, serta industri maritim, sebenarnya dapat memberikan kontribusi besar bagi kesejahteraan dan kemakmuran rakyat Indonesia. Oleh karena itu, kita dapat memanfaatkan potensi ini dengan maksimal dengan banyak cara, salah satunya adalah memberi dukungan ketersediaan barang energi pada daerah yang dikembangkan sebagai kawasan industri maritim. Dengan ini, potensi maritim Indonesia dapat bermanfaat bagi penduduk Indonesia dan juga bagi ekonomi negara.

## PERENCANAAN DAN HASIL PROYEK

### *Kelompok D*

*Anggota: Abel, Shera and Ahmed*

Alat : Laptop dan HP  
 Bahan : Buku dan artikel  
 Sumber : Erlangga IPS Halaman 140,  
 Artikel : <https://money.kompas.com/read/2020/05/08/094000626/sah-ekspor-benih-lobster-kini-diperbolehkan?page=all> &  
<https://brainly.co.id/tugas/28029449>  
 Estimasi penyelesaian proyek : 3 hari

### **Kasus**

Potensi maritim di Indonesia sangatlah luar biasa, namun apabila potensi tersebut tidak kita maksimalkan maka tidak dapat berpengaruh terhadap pengembangan ekonomi. Cara apakah yang dapat dilakukan supaya potensi maritim di Indonesia khususnya di provinsi kalian dapat tercapai dengan maksimal?

### **Hipotesis**

Tidak menjual/mengekspor benih-benih maritim ke luar negeri dengan harga yang murah, dan mencoba untuk mengolah ikan agar bisa dijual dengan harga yang lebih tinggi

### **Pembuktian dan Pembahasan**

Indonesia memiliki potensi maritim yang sangat besar. Indonesia memiliki garis pantai sepanjang 81.000 km dan luas laut mencapai 3.1 juta km<sup>2</sup>

Tidak lama ini ada kasus penyeludupan benih lobster, menteri susi pun menjelaskan mengapa penyeludupan ini dilarang. Lobster dengan berat kurang lebih 400-500 kilogram dibanderol dengan harga Rp 600.000 sampai Rp 800.000. bila diekspor ke Vietnam, harganya lebih murah. Harga 1 bibit hanya berkisar Rp 100.000 sampai Rp 130.000.

Bibit lobster yang diseludupkan keluar negeri hanya dijual dengan harga Rp 30.000, dan jika bibit yang diseludupkan memiliki bibit lobster Mutiara kita bisa rugi lebih banyak, karena harga lobster Mutiara bisa mencapai Rp 4-5 juta. dari sini kita bisa melihat potensi luar biasa yang dimiliki Indonesia, tetapi masih banyak penduduk Indonesia yang tidak menyadarinya sehingga penyeludupan ini terjadi.

Pemerintah sudah mencoba untuk Melakukan revitalisasi industri pengolahan ikan dengan benar sehingga ikan yg diolah memiliki daya jual yang tinggi, dengan begini kita akan lebih memaksimalkan potensi maritim Indonesia

### **Simpulan**

- Indonesia memiliki garis pantai sepanjang 81.000 km dan luas laut mencapai 3.1 juta km<sup>2</sup>

- Penyeludupan benih lobster merugikan karena benih dijual Rp 30.000 per ekor, sedangkan Lobster dengan berat sekitar 400 – 500 kg memiliki harga Rp 600.000 sampai Rp 800.00.
- jika lobster Mutiara yang diseludupkan kita akan lebih rugi karena lobster Mutiara memiliki harga Rp 4 - 5 juta
- Pemerintah mencoba melakukan revitalisasi industri pengolahan ikan dgn benar agar harga jual bisa dinaikan

Kelompok B

Nama : Fritzie, Eugenia, Kanaya

Kelas : Secondary 2

### **PROJEK VIDEO TENTANG EKONOMI MARITIM**

A. Kasus

**Potensi maritim di Indonesia sangatlah luar biasa, namun apabila potensi tersebut tidak kita maksimalkan maka tidak dapat berpengaruh terhadap pengembangan ekonomi. Cara apakah yang dapat dilakukan supaya potensi maritim di Indonesia khususnya di provinsi kalian dapat tercapai dengan maksimal?**

B. Jawaban atau dugaan sementara

Timbul adanya kesadaran bahwa potensi maritim di Indonesia sangat besar sehingga jika dikembangkan akan mengalami peningkatan terhadap potensi maritim di Indonesia. Menggunakan jaring untuk menangkap ikan dan jangan buang limbah pabrik di laut untuk melestarikan laut.

C. Rancangan Projek

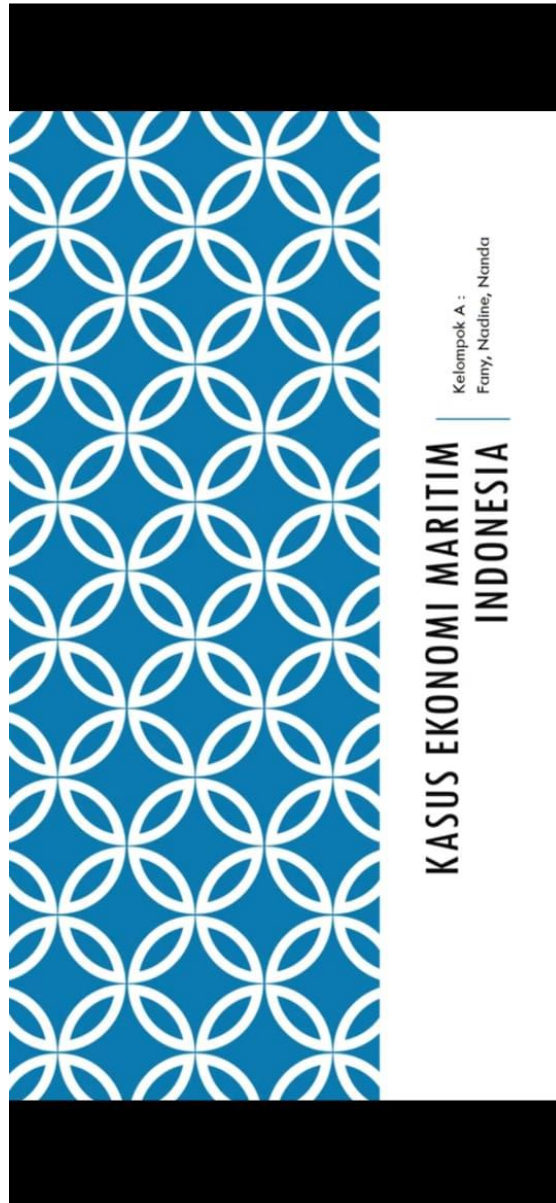
1. Projek yang akan dibuat: video singkat
2. Estimasi waktu penyelesaian projek: 2 hari
3. Alat, bahan dan sumber untuk membuat video:
 

Alat	:	HP
Bahan	:	aplikasi pembuat video, hasil penelusuran google
Sumber	:	blog.ruangguru.com, buku esis IPS Kelas VIII

4. Kesimpulan

Kalau ingin menjaga potensi maritim Indonesia kita harus melestarikan dan tidak mencemari laut, jika kita tidak melestarikannya maka potensi maritim di Indonesia akan menurun.

**Lampiran 14. *Screenshoot* Presentasi Siswa Melalui Zoom**

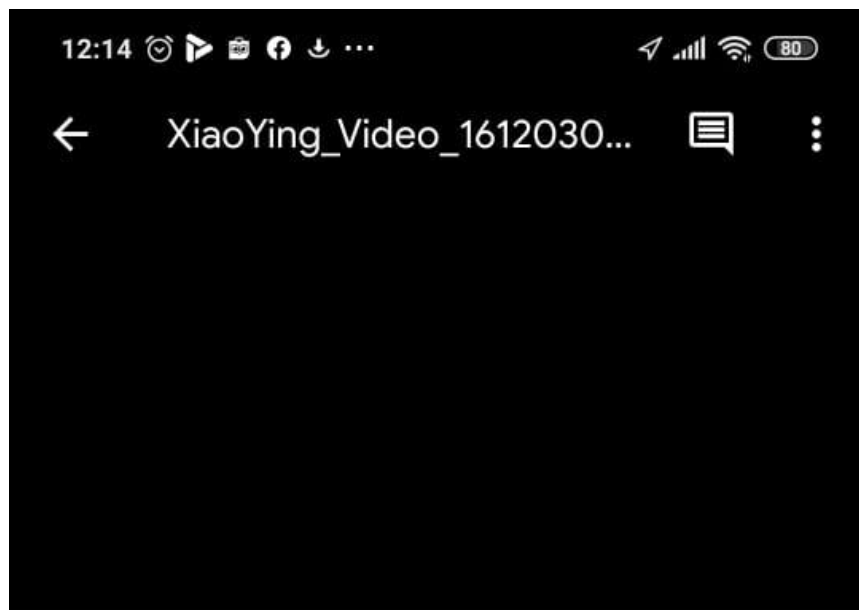


**THANK YOU!**  
**-ZEE, NONI, KANAYA**

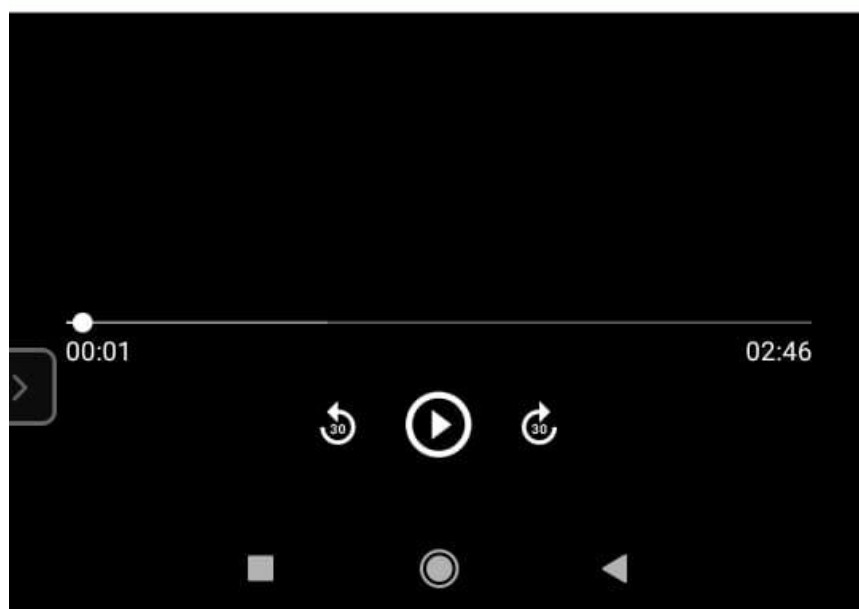
>







IPS



## Lampiran 15. Dokumentasi tatap muka dengan Zoom

